Le Vivant Atomique

Campagne Bi Table pour «La Brigade Chimérique».

Création de Michaël «Albu» Jourdant et David «Daveed» Desvergnes

Mode d'emploi, thème et ambiance :

Cette campagne pour La Brigade Chimérique a été conçue pour être jouée simultanément et avec deux groupes de 4 joueurs (3 interprétant les PJ et un MJ). Elle peut toutefois être jouée de manière plus conventionnelle.

La Campagne part du principe que les **personnages-joueurs** soit**:**

- font parti d' un petit club, sympathisant de l'Institut du Radium: le « Club des Compagnons de Ra».

Leur Atout: Les personnages entretiennent des relations amicales avec tous les membres du Club qui pourront - avec parcimonie et à la discrétion du MJ- leur faire profiter de leur domaine d'expertise.

- sont des surhommes repérés par le BPDR (Bureau Psilogique pour la Défense de la République) organisme d'état répondant au CID, que celui-ci compte utiliser comme agent.

Leur Atout: Si les personnages ne se connaissent pas avant l'aventure, le BPDR pourra -avec parcimonie et à la discrétion du MJ- parfois apporter son concours.

Des Pré-tirés sont joints en *Annexes* (les membres du Club des Compagnons de Ra et des individus exceptionnels repérés par le BPDR).

Ce premier scénario a pour cadre l'Algérie, et dans sa première partie les joueurs pourront avoir un aperçu de cet ancien territoire français. La deuxième partie, plus exotique, met l'accent sur l'aventure et l'exploration, avec l'intervention de monstres et la découverte d'une civilisation ancienne et secrète, pour laquelle l'ère de la magie n'est pas terminée.

Premier Acte

MIRAGES

Synopsis:

Le scénario se déroule peu après le 16 août 1936, jour de la déclaration de non intervention dans la guerre civile espagnole de la France et du Royaume-Uni.

Le 15 août, un avion de l'armée française (un Potez 540) de classe BCR (Bombardier, Chasse, Reconnaissance) disparaît des écrans-radars. Il portait à son bord, pour un test en grandeur nature, des armes expérimentales aptes à perturber les barrières entre notre réalité et la Chambre Ardente.

Note 1 : Les événements concernant en particulier le Club des Compagnons de Ra seront désormais annoncés en **gras** par le sigle **CCR**, et pour le Bureau Psilogique pour la Défense de la République en ***italique gras*** par le sigle ***BPDR***. *Pour l*es mentions concernant les deux factions elles seront précédées par le sigle **CCR** et ***BPDR.***

Note 2 : Certains éléments entre **[…]** sont à l'attention du MJ. S'ils ne décrivent pas l'action et ne sont pas des éléments à décrire pour les PJs, il s'agit de données constituant l'envers du décor et qui permettent une meilleure compréhension des tenants et aboutissants pour le MJ.

Le problème et ses enjeux:

- Pour les membres du **Club des Compagnons de Ra** :
Un correspondant de l'Institut de Radium en Algérie a rapporté il y a quelques semaines qu'un nombre important d'avaries sur des avions avait eu lieu au dessus d'une zone particulière du Sahara. Cela défie toutes les probabilités. Faute de personnes disponibles, l'étude de ce phénomène est restée sans suite. La rumeur de la disparition d'un avion militaire rend l'affaire plus urgente, et l'Institut du Radium se rapproche du Club des Compagnons de Ra pour lui confier cette mission. Retrouver d'éventuels survivants afin de recueillir leur témoignage est indispensable.

Pour l'équipe du ***Bureau Psilogique pour la Défense de la République***:
Un avion militaire dont la mission consistait à réaliser une expérience d'ordre super-scientifique a disparu de tous les appareils lors de sa mission au sud de l'Algérie. L'armée se voyant refusée toute collaboration de la part des locaux et le personnel militaire n'étant pas forcément habilité aux affaires touchant au domaine de la super-science, c'est à la demande du BPDR qu'une équipe d'individus extraordinaires est recrutée et envoyée sur place pour retrouver l'appareil et mettre en sûreté les équipements qui étaient à bord de l'avion, ainsi que de déterminer les raisons de la perte de contact ou du crash.

Scène I

De Paris à Alger

A- L'ordre de mission et le départ:

Le départ pour l'aventure doit être rapidement amené, aussi, dans les deux cas, le préambule sera rapidement expédié.

Club des Compagnons de Ra (CCR):

Au local où le Club a l'habitude de se réunir, les joueurs recevront un appel de Irène Joliot-Curie en personne, qui demandera si une petite équipe de volontaire accepte de rendre service à l'Institut du Radium. Le problème sera rapidement expliqué (voir page 2), et les coordonnées du correspondant de l'Institut du Radium à Alger, Ahmed Benouari, leur sera donné.

Il sera indiqué aux joueurs que le nécessaire a été fait pour organiser leur voyage vers Alger, et qu'ils sont priés de se rendre au plus vite à Marseille où ils pourront prendre un ferry (le Napoléon Bonaparte) pour Alger (le trajet est réservé pour le surlendemain, en milieu de matinée). Si Irène omettra de le préciser, tous les frais seront ensuite pris en charge par l'Institut , si les joueurs n'exagèrent pas bien entendu.

Bureau Psilogique Pour la Défense de la République (BPRD) :

En début de matinée, un coursier sera envoyé chez chacun des Pjs. Une convocation leur sera remise qui requiert leur présence dès le début d'après-midi dans le 13ème arrondissement Devant un immeuble Haussmannien, des policiers en faction demanderont la note aux Pjs avant de les escorter jusqu'à un vaste bureau du rez de chaussée, à travers des couloirs dont toutes les portes sont fermées (à clef). Ils seront invités à prendre ensemble place autour d'une longue table, avant d'être rejoints par une jeune femme: Luna Bartendale, du BPDR. Elle leur décrira les événements, et leur dira que le BPDR requiert la participation des Pjs en leur expliquant l'avantage qu'ils pourraient en tirer s'ils acceptent (ou au contraire ponctuant son message de menace voilées s'ils sont réticents).

Ils doivent se tenir prêt le lendemain à 9 heures pour un embarquement sur l'esplanade du Sacré-Cœur dans un Stratogyre (cf. p. 43 de l'Encyclopédie). Si un personnage pilote fait partie du groupe, il se verra confier le stratogyre) un agent du CID (qui dit s'appeler Jean) les accompagnera de toutes manières. Celui-ci leur indiquera dans les deux cas que la destination est la base de Reggan, après un arrêt forcé de 24 heures à Alger pour le rechargement des batteries au radium de leur véhicule.

B- Quartier libre à ALGER:

CCR:

Après un long voyage en voiture ou en train qui prendra la journée, les personnages devraient passer la nuit à Marseille (à moins d'avoir voyagé de nuit) avant de prendre le Ferry à 10h00 le lendemain matin. Ils arriveront le lendemain de leur départ à Alger entre 7 et 8 heures du matin (20 h de trajet environ). Ils peuvent se rendre directement chez Ahmed, et celui-ci ne répondra pas si l'on frappe à sa porte. Et pour cause: il a été enlevé !

Le petit appartement de célibataire au centre-ville a été visiblement fouillé. La porte (laissé ouverte) n'a pas été fracturée. Les joueurs prenant le temps de chercher des indices trouveront un mégot de cigarette « Sulima Record » (marque allemande) par terre, dans une habitation sans cendrier. Si les Pjs interrogent les voisins, un couple pourra leur apprendre que deux hommes blancs en costumes gris sont sortis de chez Monsieur Benouari avant de partir dans une grosse et luxueuse voiture affublée de fanions représentant la croix gammée. C'était il y a deux jours, le matin.

Plus tard dans la journée, et alors que les joueurs patinent (à moins que le MJ ne récompense leurs bonnes idées ou l'utilisation astucieuse de leur pouvoir pour les mettre sur la piste des docks), les joueurs se sentiront épiés, à proximité d'un souk. Gageons que si l'espion est repéré, une course poursuite devrait commencer. Précisez bien aux joueurs que l'utilisation de rayons ou autres projectiles pourrait blesser des innocents. L'espion court vite et est en bonne forme (voir caractéristiques en annexes). Il aura peut-être moins de scrupules que les Pjs et peut leur tirer dessus. En tous cas, il ne faudra pas lésiner lors de la poursuite sur les chariots renversés, les bonds nécessaires au dessus des étals, les bousculades dans le marché couvert, les disparitions au détour d'une venelle, etc … N'hésitez pas à faire faire quelques jets aux joueurs (Prestesse, mais aussi Robustesse pour dégager un chemin, Ténacité pour lutter contre la fatique et l'insupportable chaleur ...).

Tôt ou tard, les joueurs devraient coincer l'homme en costume. Il est l'un des hommes ayant pénétré l'appartement d'Ahmed Benouari la veille. Si les Pjs se montrent convaincant, il pourra le leur révéler, ainsi que les conduire à un entrepôt des docks où leur contact est toujours retenu. Bien entendu, l'espion espère ainsi pouvoir se faire aider par quelques soldats en civil qui gardent les lieux (voir profil dans l' *Annexes*). Ahmed est bien retenu là, mais en piteux état. Il a était interrogé et bastonné, dans un sens ou l'autre …

Si on questionne l'un ou l'autre des allemands, on peut apprendre que l'homme responsable de l'interrogatoire s'appelle Hans Klaus et qu'il a quitté Alger pour une destination inconnue, l'avant veille. L'espion lancé sur leurs talons au souk est le seul à avoir connaissance de l'étrange talent de Hans Klaus : il réduit la taille des gens de manière spectaculaire (Ahmed a ainsi été réduit et emporté de son appartement dans la poche de la veste de Hans Klaus) Il ne donnera pas cette information facilement (ou du tout).. Si on s'intéresse au pauvre Ahmed, on verra qu'il est en piteux état. Il est attaché sur une chaise devant un petit bureau. Il est en train de mourir, et succombera bientôt à la torture qu'il a subit, même si on lui prodigue des soins. Tout juste aura-t-il le temps de souffler SINAAD et de l'eppeler à une oreille attentive, avant de mourir.

Après quelques recherches ou en consultant une carte précise, les Pjs devraient apprendre que Sinaad fait référence à un petit village au sud de Reggan. Pour s'y rendre, ils peuvent poursuivre au sud en bus avant de devoir continuer en louant des chameaux et en engageant un guide. Ou bien ils pourraient avoir l'opportunité d'apercevoir la montgolfière d'une petite équipe d'explorateurs-scientifiques. Ceux-ci se laisseront toutefois convaincre très difficilement, et il faudra de plus les dédommager financièrement (1 pt de ressource ne sera plus disponible jusqu'à la fin de l'année). Le trajet pour la première solution prendra près de 3 semaines, moitié moins dans la seconde.

BPDR:

Les Pjs débarqueront dans les jardins de l'ambassade de France le lendemain, à l'heure du déjeuner. Les batteries du Stratogyre doivent se recharger et plusieurs heures seront nécessaires. De plus, « Jean » l'agent du CID a une affaire à régler dans le cadre de ses fonctions. Le départ n'aura lieu que le lendemain matin. Avant de partir, un colis sous le bras, il invite les Pjs à profiter d'Alger et de la civilisation, qu'ils ne reverront pas de sitôt.

A proximité d'un souk, les joueurs se sentiront épiés. Gageons que si l'espion est repéré, une course poursuite devrait commencer. Précisez bien aux joueurs que l'utilisation de rayons ou autres projectiles pourrait blesser des innocents.
L'espion court vite et est en bonne forme (voir caractéristiques en *Annexes*). Il aura peut-être moins de scrupules que les Pjs et peut leur tirer dessus. En tous cas, il ne faudra pas lésiner lors de la poursuite sur les chariots renversés, les bonds nécessaires au dessus des étals, les bousculades dans le marché couvert, les disparitions au détour d'une venelle, etc … N'hésitez pas à faire faire quelques jets aux joueurs (Prestesse, mais aussi Robustesse pour dégager un chemin, Ténacité pour lutter contre la fatigue et l'insupportable chaleur, etc …).

L'espion en question a une volonté qu'il sera difficile de briser, mais il sait peu de choses. Il vient de Berlin sur l'ordre d'un certain Colonel Hans Klaus pour espionner les commanditaires envoyés par Paris. Il attendait qu'on prenne contact avec lui par téléphone à son hôtel pour faire son rapport, ou en l'attente de nouveaux ordres. Si les Pjs l'y accompagnent, le coup de fil sera passé le soir même vers minuit, mais à la question posée par l'interlocuteur « Connaissez vous le prénom de madame Noël » (en allemand) l'espion répondra « Le Père Noël n'existe pas » signifiant qu'il a été découvert, si les Pjs le laissent répondre. Dans tous les cas, l'espion ne donnera pas le mot de passe et toute autre voix que la sienne donnera l'alerte.

Il ne restera plus aux Pjs qu'à embarquer le lendemain dans le stratogyre pour la base de Reggan.
Après trois jours de voyage dans une chaleur étouffante, ils y seront reçu par le capitaine Jean-Louis ANDRE. Cet homme dans la quarantaine, à la petite moustache, fera un résumé de la situation aux Pjs en leur indiquant que l'objet principal de la base, outre sa position de garnison à la frontière du Sahara, est de permettre le test grandeur-nature de nouvelles armes. Ainsi, le Potez 540 devait larguer deux missiles « R » (il ne rentrera pas dans les détails) et était équipé d'instruments de mesure afin de quantifier leurs effets. Il pourra ensuite expliquer aux joueurs qu'après avoir essayé de communiquer en vain avec des autochtones pour obtenir des guides et des témoignages, la situation s'est envenimée et s'est terminée en affrontement .Bien qu'il soit étrange que des villageois en viennent aux mains en réponse à ce genre d'enquête, cela pourrait paraître aux Pjs peu étonnant, vu les termes qu'emploie ANDRE envers les villageois. Il est peu respectueux des algériens, voire carrément raciste. Après son rapport les « grandes-huiles» ont décidés qu'une réponse sous la forme d'une petite équipe de civils habilités à traiter avec les mystères et la super-science était adaptée. ANDRE fait clairement sentir aux joueurs qu'ils n'a pas de cet avis et que la réponse qui convient est davantage de fermeté avec les arriérés du désert …

Si les joueurs insistent, ils pourraient être présentés à Constant CLEMENT, responsable des scientifiques militaires. Cet homme rubicond à l'épaisse moustache en guidon de vélo est avenant et amical. Il pourra apprendre aux joueurs qu'il a travaillé avec la famille Curie. Contrairement aux réticences de ces derniers, et en particuliers Marie Curie, il a accepté de servir la France en étudiant les applications militaires du radium. L'avion disparu qui intéressent les PJs a précisément à son bord une arme de toute dernière technologie. Il ne rentrera pas dans les détails techniques, car ils sont hors de portée de ses interlocuteurs, et ne peut guère donner de réponse quand aux conséquences de l'explosion de ces armes, puisqu'il en ignore encore presque tout.

Quoiqu'il en soit, les joueurs seront conduits en voiture quand ils le souhaiteront jusqu'au village d'Alseb, à quelques jours de pistes au sud-est, pour réussir là où le Capitaine ANDRE a échoué.

Scène II

La Traversée du Desert

A- Le Village Saharien:

Une vingtaine de maisons basses composent ces villages que les Pjs trouveront bien calmes à leur arrivée.

CCR:

Au village d'Alseb, la tradition ancestrale est de cacher la vérité sur une civilisation cachée dans le Sahara. On peut même dire que la raison d'exister de ce village et de quelques autres est de servir de barrière entre notre monde et cette cité antique, et de décourager l'exploration de cette zone du Sahara. A l'époque de la colonisation française, cette barrière a été mise à rude épreuve par les colons mais est restée jusqu'à ce jour étanche grâce à la dévotion à leur tâche des villageois (qui les oblige à certains extrêmes ...). Certains clans Touaregs sont aussi complices du secret.

Le village est particulièrement calme, presque sans vie. Les portes se fermeront donc rapidement au nez des Pjs, les villageois s'enfermeront chez eux. Ils seront encouragés à partir en étant raillés. La journée passera sans que le contact soit établi pacifiquement (si les joueurs utilisent la force, une milice de villageois s'organisera et le scénario risque de se terminer ici, dans le sang).

Le soir, l'hospitalité est refusée aux Pjs et leur seule option devrait être de faire un camp. C'est là qu'une jeune-femme viendra les trouver, apparemment en cachette des autres villageois. Elle expliquera aux Pjs, dans un mauvais français, qu'ils doivent aider le village qui est en grand péril. Les autres villageois, ne veulent pas demander de l'aide car ils sont liés par une promesse. Elle admet que même si les Pjs l'aident, elle ne sait pas si les villageois voudront leur parler.

Selon elle (Fouzia), le puit est hanté par un mauvais esprit. Un villageois est mort, et d'autre affirme avoir vu un monstre. Toujours est-il qu'aller chercher de l'eau est une entreprise périlleuse et que le village finira ou mort de soif, ou dévoré. Le puit est situé du côté des quelques paturages et terres cultivables du village, à une dizaine de minutes à pied du « bourg ».
Et la réalité est bien celle-là: un énorme serpent, aux crocs longs comme des dagues, a élu domicile dans la fraicheur du puit du village. Dérangé, il attaque.

Si les joueurs parviennent à libérer le village de la créature, les villageois leur laisseront le bénéfice du doute. Mieux, l'un deux confiera aux Pjs leur secret, à savoir la localisation d'un royaume magique, dont sont issus plusieurs des villageois (dont lui), confiés pendant leur enfance à des familles d'Alseb. Il craint que le monstre ne viennent de là-bas et a toujours ressenti avoir été abandonné par cette cité. Le lendemain il confiera les Pjs a un de ses amis touareg (Youssef) qui les conduiront jusqu'à «L'Oued des 7 Princes».

BPDR:

Au village de Sinaad, la tradition ancestrale est de cacher la vérité sur une civilisation cachée dans le Sahara. On peut même dire que la raison d'exister de ce village et de quelques autres est de servir de barrière entre notre monde et cette cité antique, et de décourager l'exploration de cette zone du Sahara. A l'époque de la colonisation française, cette barrière a été mise à rude épreuve par les colons mais est restée jusqu'à ce jour étanche grâce à la dévotion à leur tâche des villageois (qui les oblige à certains extrêmes ...). Certains clans Touaregs sont aussi complices du secret.

Le village est particulièrement calme, presque sans vie. Les portes se fermeront donc rapidement au nez des Pjs, les villageois s'enfermeront chez eux. Ils seront encouragés à partir en étant raillés. La journée passera sans que le contact soit établi pacifiquement (si les joueurs utilisent la force, une milice de villageois s'organisera et le scénario risque de se terminer ici, dans le sang).

Le soir, l'hospitalité est refusé aux Pjs et leur seule option devrait être de faire un camp. C'est là qu'une femme viendra les trouver, apparemment en cachette des autres villageois, et en particulier de son mari. Elle expliquera aux Pjs, dans un mauvais français, qu'ils doivent l'aider. Les autres villageois sont impuissants et ne veulent pas demander de l'aide car ils sont liés par une promesse. En échange de leur aide, la femme répondra à toutes leurs questions.

Selon elle (Aïsha), un horrible monstre aurai élu domicile dans des couloirs naturels formés par des anfractuosités rocheuses situées dans un plateau proche. Les hommes n'osent pas s'approcher du repaire, alors que le monstre a déjà fait une victime et a enlevé son fils hier. Elle implore les Pjs d'aller vérifier si son enfant est toujours en vie.

En effet, à l'endroit désigné,dans un réseau de couloirs creusés naturellement dans la roche, une araignée monstrueuse niche. Dans sa toile deux cocons renferment le cadavre d'un jeune homme et le corps d'un petit garçon inanimé, mais encore en vie.

Si les joueurs parviennent à libérer le village de la créature, les villageois leur laisseront le bénéfice du doute. Mieux, Aïsha confiera aux Pjs leur secret, à savoir la localisation d'un royaume magique, dont sont issus plusieurs des villageois (dont elle), confiés pendant leur enfance à des familles de Sinaad. Elle suspecte le monstre de venir de là-bas et a toujours ressenti avoir été abandonnée par cette cité. Le lendemain elle confiera les Pjs a son mari qui les conduira en chameau jusqu'à un camp de Touareg qui pourront à leur tour les guider jusqu'à « L'Oued des 7 Princes ».

B- Voyage vers L'Oued des 7 Princes:

CCR :

Youssef conduira les PJs jusqu'au camp des Touaregs, dans une région de petits plateaux et de ravins parsemés de chaos rocheux ocres. A la fin de la journée, il cherchera un peu son chemin, l'air soucieux. Après quelques dizaines de minutes ou si un PJ lui demande la raison de ce froncement de sourcil, Youssef avouera sa surprise de voir les lieux déserts.

Il mènera alors les PJs au pied d'une petite falaise (10 à 12 m de haut) le long de laquelle coule un maigre filet d'eau qui émerge à mi hauteur. Les PJs pourront se souvenir être passé au sommet de ce promontoir. Youssef désigne l'endroit comme étant celui où campe toujours en cette saison et pour plusieurs semaines la tribu Touareg. Effectivement quelques vestiges du camp pourront être trouvés (vestiges de repas de la veille ou l'avant-veille, de feux de camp récents, peaux de boucs en court de séchage abandonnées, …).

Youssef avouera ignorer ce qui a pu pousser les Touaregs à quitter les lieux, mais souhaitera quitter l'endroit le plus vite possible. Si l'on inspecte minutieusement le camp, on pourra voir sur un rocher plats divers dessins sculptés : un bouc, un chameau et une troisième créature difficilement identifiable, ayant quelques caractéristiques du crapaud et autant de la chèvre.

[La réalité est qu'un monstre, hybride d'homme, de crapaud et de bouc, a terrorisé les touaregs qui ont levés le camp en hâte. L'apparition du monstre est bien entendu à mettre en relation avec l'avion disparu et sa cargaison d'armes super-scientifiques …]

Youssef, mal à l'aise, indiquera aux PJs que la Cité Sacrée se trouve au sud-ouest. Le problème étant de ne pas trop dévier de ce chemin dans ce labyrinthe de falaises et de ravine (jet en aventurier diff. 10 pour faire monter le stress).

Les PJs pourraient bien, dans la nuit suivante, être réveillés par des bruits et apercevoir sur la crête d'une falaise, au loin, une vague silhouette humaine –n'avait-elle pas de longs doigts palmés et des cornes ?- La créature sera impossible à rattraper.

BPRD :

Cela prend une journée à leur guide pour les mener vers le sud ouest au campement des touaregs. Le camp est sans dessus-dessous: les tentes sont arrachées, les bagages des nomades jonchent le sol, ouverts. Il n'y a ni chameaux, ni hommes, comme si le camp avait été déserté. Paniqué, le villageois leur dira ne pas pouvoir aller plus loin et leur suggère de partir au plus vite. Il pourra seulement indiquer que les touaregs lui ont laissé entendre partir plein sud pour un voyage de trois jours à travers le désert à partir de ce camp pour rejoindre l' « Oued des 7 Princes ».

Une investigation plus poussée des restes du camp permettront aux Pjs de découvrir une main dépassant du sable. Celle-ci est couverte de brûlures et de boutons. Elle est encore attachée au corps de son propriétaire mort, enterré-vivant semble-t-il. S'il est déterré, des marques indiquent qu'il semble avoir été tracté par les chevilles. Les marques sont semblables à celles que laisseraient des liens serrés trop forts. La peau porte aussi à l'emplacement des marques des boursouflures, qui sont également présente sur une partie du visage de la victime.

[La réalité est qu'un monstre a terrorisé les touaregs qui ont levés le camp en hâte. L'apparition du monstre est bien entendu à mettre en relation avec l'avion disparu et sa cargaison d'armes super-scientifiques …]

Si les Pjs veulent poursuivre leur aventure, la seule solution reste de traverser le désert par leur propres moyens, en se servant éventuellement de l'équipement dont les touaregs n'auront plus besoin. Ils seront sans doute tentés de rejoindre le stratogyre. Celui-ci n'ira jamais au bout du périple. Des avaries électriques, et dans l'équipement de navigation forceront les PJs à l'abandonner

[ces avaries, qui sont du même type que celles subies par le Potez 540 recherché, sont déclenchées par une sorte de « bouclier magique » émis autour de l'Oued des 7 Prince].

C-Périple dans le désert

CCR :

Au cours des deux jours suivants, que les personnages passeront à arpenter des étendues arides, à escalader des dunes ou à crapahuter dans des ravines, faites leur tester leur Ténacité+Aventurier selon les règles en *Annexes* pour les déplacements dans le désert, avec un éventuel malus s'ils manquent de préparation (animaux de bâts, nourriture et eau). Un échec implique la perte d'un point de blessure à cause d'une extrême fatigue ou de l'insolation.

Lors de leur deuxième nuit dans le désert, alors que l'éclat de la lune l'éclaire, les joueurs auront l'impression que la surface du sable roule au loin, comme une mer déchaînée (illusion ou réalité ? laisser planer le doute).

Ils ne sont pas au bout de leur peine, car si leur destination est bien dans la direction indiquée par leur guide du village d'Alseb, une tempête se lèvera le troisième jour, dont profiteront des « monstres » pour attaquer les Pjs moins d'une heure après que le phénomène ait commencé.

Affronter des Scarabées aux mandibules tranchantes comme des scalpels et gros comme un ballon de football au milieu de la tempête ne sera pas une gageure (test de Ténacité/Aventurier contre 10 : en cas d'échec, tous les tests du combat se feront avec une difficulté supplémentaire de 2, et l'initiative sera réduite d'autant. Les Scarabées - dont le profil est en annexe - réussissent automatiquement ce jet). Les créatures ressemblent donc à des Scarabées Cerf-volant dont la chitine est décorée de marques de couleurs vives (vert et turquoise). Ces énormes insectes présentent de longues mandibules dentelées à l'intérieure et garnies de pointes chitineuses à l'extérieure.

Pendant le combat les PJs entendront des râles humains. Des hommes se battent à quelques coudées contre le même type d'adversaire qu'eux semble t-il. 3 hommes sont debout (dont l'un a une stature remarquable, même dans ces piètres conditions de vue). Ces hommes se défendent avec l'énergie du désespoir et l'un d'eux tombera sous les coups des scarabées avant que les PJs puissent réagir.

Après cet âpre combat et quelques dizaines de minutes, le vent s'apaisera et les joueurs seront en vue de hautes murailles blanches, dépassées par la cime de hauts paliers et d'un édifice royale ou d'un temple à la coupole d'or.
Comptez un Scarabée par joueur. En plus, au moins trois à cinq monstres supplémentaires (selon la combativité des personnages) affrontent les patrouilleurs de la cité sacrée.
Si les joueurs ont porté secours aux patrouilleurs, ils se présenteront dans un français compréhensible comme des patrouilleurs de « L'Oued des 7 Princes ». Le colosse noir est leur capitaine et se nomme Legba. Ces hommes portent de magnifiques uniformes (même s'ils ont soufferts du combat) colorés. Ils sont équipés d'armes décorées de filigranes et d'entrelacs argentés. Elle sont façonnées dans un métal bleuté. Ils avoueront aux PJs avoir été surpris dans la tempête, tout en indiquant qu'ils sont coutumiers de ce genre de phénomène et qu'il ne se laisse pas habituellement prendre au piège. Mais ces derniers temps, le temps ne répond plus à aucune logique, et des monstres comme ces scarabées sont apparus.

Ils inviteront les PJs à être présentés au Prince Philosophe, leur seigneur. Rares sont les étrangers à parvenir jusqu'ici et il sera curieux de les recevoir. Ils mènent les PJs à l'une des portes de la ville et les conduisent, au travers d'une cité qui semble incroyablement prospère, vers un magnifique palais.

BPRD :

Lors de leur première nuit à la belle étoile dans le désert, alors que l'éclat de la lune l'éclaire, les joueurs auront l'impression que la surface du sable roule au loin, comme une mer déchaînée (illusion ou réalité ? laisser planer le doute).

Au cours des deux jours suivants, que les personnages passeront à arpenter des étendues arides, à escalader des dunes ou à crapahuter dans des ravines faites leur tester leur Ténacité+Aventurier selon les règles en *Annexes* pour les déplacements dans le désert avec un éventuel malus s'ils manquent de préparation –animaux de bâts, nourriture et eau). Un échec implique la perte d'un point de blessure à cause d'une extrême fatigue ou de l'insolation. Ils ne sont pas au bout de leur peine, car si leur destination est bien dans la direction indiquée par leur guide du village de Sinaad, une tempête se lévera le troisième jour, dont profiteront des «monstres » pour attaquer les Pjs moins d'une heure après que le phénomène ait commencé.

Affronter des Hyènes Monstrueuses au milieu de la tempête ne sera pas une gageure (test de Ténacité/Aventurier contre 10 : en cas d'échec, tous les tests du combat se feront avec une difficulté supplémentaire de 2, et l'initiative sera réduite d'autant. Les Hyènes - dont le profil est en *Annexes* - réussissent automatiquement ce jet). Les créatures ressemblent donc à des chiens sauvages à la musculature dorsale hypertrophiée et dont la bosse ainsi formée et couverte de nodules et pointes osseuses. Ces horreurs ont presque la taille d'un poney.

Pendant le combat les PJs entendront des râles humains et des cris féminins. On appelle à l'aide en arabe. Ils pourront se rendre compte que non loin, une caravane de chameau a subit elle aussi l'attaque des monstres. Seule une jeune femme (habillée comme une princesse des milles et une nuit) et son garde du corps sont debout. Ce dernier ne tardera d'ailleurs pas à succomber suite à quelques morsures supplémentaires. Comptez une Hyène par joueur et selon leur combativité rajoutez une à trois hyène. En plus, au moins deux hyènes affrontent le dernier garde de la caravane.

Après cet âpre combat et quelques dizaines de minutes, le vent s'apaisera et les joueurs seront en vue de hautes murailles blanches, dépassées par la cime de hauts paliers et d'un édifice royale ou d'un temple à la coupole d'or.

Si elle a été sauvée, la (surnaturellement) belle jeune femme qu'ils ont protégé, parlant un français approximatif, leur annoncera vouloir présenter les PJs à son père, Le Prince Hassan, un homme important de la cité. A partir de ce moment, La princesse commencera à s'amouracher du PJ qui a été le plus méritant lors de son sauvetage et s'il ne se conduit pas comme un rustre, elle tombera progressivement amoureuse de lui lors du scénario.

Toujours est-il que la Princesse Salomé conduira les joueurs à une des 7 portes de la cité où ils seront pris en charge par une petit escorte de gardes aux magnifiques uniformes de tissu de qualité et colorés. Ces hommes, qui portent des armes décorées, d'un métal bleuté les conduiront à un des palais de la ville fortifiée. [le cas de joueurs laissant la princesse et son escorte à leur triste sort sera traité dans le dernier paragraphe de la Scène III, Partie B.]

Scène III

La Cité Perdue

A-Découverte de L'Oued des 7 Princes:

CCR :

Les personnages, menés par leurs gardes et le colosse noir, traverseront de larges rues longées par de nombreux étals colorés. Les bâtiments, arborant déjà des frises et des sculptures magnifiques, sont décorés de lampes en cuivres, lampions colorés, guirlandes de fanions en tissus orange, vert et bleu … Les gens portent des vêtements de tissus souples, amples et colorés. Personne ne semble pauvre et plus étonnant encore, tout le monde semble en bonne santé et est … beau.
Après un passage dans le quartier animé des portes, les personnages traverseront des jardins où de nombreux palmiers, alourdis par de grosses grappes de dates, ainsi que des fleurs multicolores s'épanouissent, arrosés par un système d'irrigation qui semble complexe et ingénieux.

Ces jardins sont traversés par deux voies. Selon les gardes l'une rejoint les quartiers commerçants de chaque côté du Grand Jardin, l'autre - celle qu'ils empruntent - relie la porte Nord-Est au palais du Prince Philosophe, un grand bâtiment de deux étages percés de nombreuses fenêtres richement sculptées, entouré d'une promenade décoré de colonnades. Une promenade identique entoure un jardin intérieur, où le Prince Philosophe recevra les PJs, installé sur un trône d'osier tressé, au pied d'un palmier.

C'est dans ce jardin immense, près du palais, que les PJs pourront apercevoir pour la première fois un Djinn : une silhouette humanoïde sans jambe flottant au dessus du sol, comme formée par de la fumée colorée (orange, ici) et aux yeux jaunes luisants. Sur le trajet, les gardes pourront renseigner les PJs sur quelques points abordés ci-dessous en *Annexes*, concernant ce royaume. Le Prince Philosophe pourra ensuite les renseigner davantage.

BPRD :

Les personnages, menés par leurs gardes et la princesse Salomé, traverseront de larges rues longées par de nombreux étals colorés. Les bâtiments, arborant déjà des frises et des sculptures magnifiques, sont décorés de lampes en cuivres, lampions colorés, guirlandes de fanions en tissus orange, vert et bleu … Les gens portent des vêtements de tissus souples, amples et colorés. Personne ne semble pauvre et plus étonnant encore, tout le monde semble en bonne santé et est … beau.

Après un passage dans le quartier animé des portes, au fond d'une grande place de pavés ocres, au centre de laquelle se laisse admirer une magnifique statue d'un homme chevauchant des dauphins au milieu d'une large fontaine où s'éclaboussent des enfants, un monument plus grand et plus fameux que les autres s'impose par sa beauté. Grand comme un immeuble de 15 étages, un ensemble de tours surmontés de coupoles dorées se dresse.

C'est de derrière la fontaine que surgira le premier Djinn que les PJs pourront apercevoir: une silhouette humanoïde sans jambe flottant au dessus du sol, comme formée par de la fumée colorée (bleue, ici) et aux yeux turquoises luisants. Sur le trajet, les gardes pourront renseigner les PJs sur quelques points abordés ci-dessous en *Annexes* concernant ce royaume. C'est dans ce palais des mille-et-une nuits vers lequel les PJs sont escortés que vit le Prince Hassan, qui pourra les renseigner davantage

B-Rencontre avec un Prince:

CCR :

Le Seigneur Legba, capitaine de la patrouille et l'homme sur le trône semblent bien se connaître, voir même être des amis de longue date. L'accueil est chaleureux. L'homme d'environ 70 ans se présentera lui-même comme le Prince Philosophe, indiquant que c'est le nom qu'il a fini par adopter, car c'est celui donné par son peuple il y a des dizaines et des dizaines d'années. Maghrébin, il a les cheveux longs et blancs, et porte une longue moustache qui descend jusqu'à sa poitrine. Son crâne dégarni est légèrement mais néanmoins sensiblement hypertrophié. Il accueillera les PJs dans le plus grand calme et cordialement, leur faisant apporter du thé à la menthe et des fruits frais ou préparés au miel. Il interrogera les PJs durant cette collation sur leur motivation, leur origine, et le but de leur voyage. Le Prince Philosophe sait lire dans l'esprit de ses interlocuteurs (Cognition 5 Niveau de Pouvoir 6), et s'il sait vivre avec la dualité de ses congénères, un mensonge éhonté le rendra suspicieux et sur la défensive. Si l'un des Personnages et insensible à la lecture des pensées, cela pourrait le rendre curieux.

A son tour de répondre, il se montrera franc et honnête. Il ne remet pas en cause la légitimité et le bienfondé des règles de l'Oued, si les joueurs l'interroge à ce sujet (voir *Annexes*). Il pourrait s'expliquer et argumenter que les règles qui s'appliquent dans le contexte si particulier de cette ville perdue dans le désert sont nécessaires, même s'il peut comprendre les réticences des PJs.
Il s'inquiète des phénomènes se produisant depuis plus d'une semaine : des tempêtes de sable surgissant sans prévenir, et l'apparition des monstres qui attaquent les fermes isolées et les petits villages.

Il apprendra aux Pjs la présence d'un grand pouvoir magique créé grâce aux Djinns, qui protègent depuis toujours l'Oued de sa découverte par le reste du monde. Les Princes de l'Oued sont très concernés par ce problème. Il demandera aux Pjs si un événement du monde extérieur peut-être la cause du problème. Le Prince Philosophe proposera son hospitalité aux Pjs qui pourront en profiter après avoir longuement discuté et/ou répondu aux attentes des joueurs qui aimeraient visiter le palais ou la ville. En début de soirée, il s'enfermera dans ses appartements et des joueurs surveillant ses mouvements le verront quitter le palais sous bonne garde vers 10h00 du soir.

[Il se rend à un rendez-vous organisé à son initiative où se réuniront les différents princes et la régente pour discuter de la marche à suivre. La conclusion de ce rendez-vous différera un peu selon l'attitude des Pjs et il faudra en prendre compte, même si les conséquences devraient mener à la scène suivante sans trop de chaos … Bien sûr, des Pjs voyant leur hôte s'éclipser au milieu de la nuit pourraient être tentés de fuir le palais: Ils seront dans ce cas rattrapés le lendemain par Legba qui leur expliquera la situation et tentera de regagner leur confiance]

BPRD :

Les gardes de la porte du palais s'écarteront prestement et en bon ordre devant les personnages et leur escorte, quand il reconnaitront la princesse Salomé. C'est vers la plus haute tour que les mènera la princesse. En sa compagnie, les Pjs escaladeront un large escalier. Après une longue ascension, un large couloir bardé de colonnes conduira la troupes vers une immense salle aux murs blancs, dont le fond est parsemé d'immenses ouvertures aux contours finement sculptés. Quelques individus richement habillés se tiennent de part et d'autres de la pièce, et un trio de courtisans s'écartent du centre de la pièce vers l'un des murs quand la princesse pénètrent de la salle vers le fond, où se tient un homme assis sur un tapis flottant à 50 cm du sol.

Il s'agit du prince Hassan , qui a l'air sincèrement heureux et soulagé de voir sa fille. Celle-ci présentera les Pjs comme ses sauveurs, en insistant particulièrement sur les prouesses -réelles ou imaginaires- de celui sur lequel elle a jeté son dévolu. Hassan a une quarantaine d'année, c'est un homme au nez en bec d'aigle et à la peau sombre, large d'épaule et grand. Il ordonnera aux courtisans de quitter la salle, et demandera à ses serviteurs d'apporter des coussins pour ses hôtes, et de quoi se rafraichir.

Pendant cette collation, il interrogera les PJs sur leur motivation, leur origine, et le but de leur voyage.
A son tour de répondre, il se montrera direct et honnête. Il ne remet pas en cause la légitimité et le bienfondé des règles de l'Oued, si les joueurs l'interroge à ce sujet (voir *Annexes*). Il pourrait s'expliquer et argumenter que les règles qui s'appliquent dans le contexte si particulier de cette ville perdue dans le désert sont nécessaires, même s'il peut comprendre les réticences des PJs.
Il s'inquiète des phénomènes se produisant depuis plus d'une semaine : des tempêtes de sable surgissant sans prévenir, et l'apparition des monstres qui attaquent les fermes isolées et les petits villages. Il déclare s'être énormément inquiété pour son plus beau trésor: sa fille.

Il apprendra aux Pjs la présence d'un grand pouvoir magique créé grâce aux Djinns, qui protègent depuis toujours l'Oued de sa découverte par le reste du monde. Les Princes de l'Oued sont très concernés par ce problème. Il demandera aux Pjs si un événement du monde extérieur peut-être la cause du problème. Le Prince Hassan proposera son hospitalité aux Pjs qui pourront en profiter après avoir longuement discuté, et/ou répondu aux attentes des joueurs qui souhaiterai visiter le palais ou la ville.
En début de soirée, il s'enfermera dans ses appartements et des joueurs surveillant ses mouvements le verront quitter le palais sous bonne garde vers 10h00 du soir.

[Il se rend à un rendez-vous organisé à son initiative où se réuniront les différents princes et la régente pour discuter de la marche à suivre. La conclusion de ce rendez-vous différera un peu selon l'attitude des Pjs et il faudra en prendre compte, même si les conséquences devraient mener à la scène suivante sans trop de chaos … Bien sûr, des Pjs voyant leur hôte s'éclipser au milieu de la nuit pourraient être tentés de fuir le palais: Ils seront dans ce cas rattrapés le lendemain par la princesse accompagnée de quelques gardes, qui leur expliquera la situation et tentera de regagner leur confiance]

[Dans le cas où la princesse n'accompagne pas les Pjs, l'histoire est tout autre. S'ils tentent d'escalader l'enceinte, ils seront appréhendés par des gardes (dont un ou deux surhomme) en nombre suffisant pour les contraindre à se rendre, et seront conduit aux geôles de ce palais. S'ils rentrent en ville par une de ses portes, des gardes curieux mais extrêmement cordiaux leur proposeront de les prendre en charge pour les mener au Prince Hassan. Celui-ci, se montrera renfermé, s'excusant peut être en indiquant aux Pjs qu'il s'inquiète pour sa fille, dont il attend le retour d'un de ses voyages dans une communauté agricole. L'entrevue sera courte et les questions ne rencontreront que son impatience: il accordera aux Pjs rapidement le droit de prendre congé et de s'installer dans les chambres qu'il fera préparer. Selon l'attitude des Pjs, ils se feront chasser -le scénario se termine ici- ou ils seront sollicités le lendemain par un capitaine de la garde qui a reçu pour ordre de les accompagner à la Fontaine Ardente].

C-La Fontaine Ardente:

CCR et ***BPRD*** :

Le lendemain, qu'ils aient été logés chez le Prince Philosophe ou le Prince Hassan, les Pjs seront réveillés soit par Legba ou la princesse Salomé, qui leur indiquera qu'une importante décision a été prise cette nuit, et que pour la première fois depuis sa fondation, des étrangers allaient être admis au sein du Temple de la Fontaine Ardente, au centre de la cité de l'Oued.

Ils seront alors conduit jusqu'à ce grand bâtiment blanc, rond et surmonté d'une coupole d'or décorée de magnifiques dessins en filigranes complexes. De lourdes portes, hautes de 5 mètres, seront ouvertes à leur arrivée (séparée), trois hommes étant nécessaires pour tirer chacun des deux battants, à l'aide d'un grand anneau d'or ouvragé.

A l'intérieur, un spectacle fantastique attend les deux groupes, qui apparaissent l'un en face de l'autre, de chaque côté d'une large étendue d'eau (ou de lumière liquide ?) rayonnant d'une lumière tantôt irisée, tantôt orangée … et changeant ainsi constamment de couleur, qui se réverbère sur les murs blancs de l'immense salle voutée.

Dans la pièce prient des hommes en robes, et quelques Djinns immobiles (autant que de PJs+2) semblent scruter la surface du plan d'eau, qui ondule, animé par un jet d'eau qui atteint presque le plafond, 10 mètres plus haut, avant de retomber en une fine pluie. Le seul bruit est celui de l'eau qui cascade. Il fait bon dans cette salle, et une odeur fruitée, celle d'un encens léger, parfume les lieux.

Quelques instants après l'arrivée de PJs, les Djinns sortiront de leur torpeur et de la scrutation de la surface de la fontaine pour se réunir en deux groupes, qui se dirigeront chacun vers l'un des groupes de PJs. Chaque Djinn se plantera devant un PJs en silence et lui tendra la main, paume vers le plafond. Ils attendront jusqu'à ce qu'assez de PJs leur tendent la main en retour (au moins 3 et au moins 1 par équipe). Legba et la Princesse Salomé poseront la main sur celle des Djinns sans hésitation (laisser les PJs décider de la marche à suivre avant de le leur indiquer). Tous ceux qui auront saisi la main d'un Djinn (D'ailleurs pas vraiment palpable, on a plutôt le sentiment d'approcher la main d'un champ de force) seront attirés par des mouvements émanant de la fontaine, et verront sur sa surface des images défilées, fugitives, pas toujours très nettes.

Les Personnages concernés verront alors d'abord un crâne ricanant, puis un avion qui s'écrase dans le désert, des débris fumants près d'un rocher rouge, une svastika et enfin un champignon atomique. Les images sont passés très vite mais grâce à un jet de Cognition réussi, les Pjs pourraient été très vigilants et se rappeler d'éléments complémentaires : le crâne été coiffé d'une casquette d'officier. L'avion est bien un Potez 540 aux couleurs françaises. Le rocher rouge à une forme curieuse, bien qu'apparemment naturelle : elle rappelle celle d'un lion assis sur ses pattes arrières. La svastika était portée sur un brassard. Le champignon atomique engloutissait une ville.

Laisser les joueurs à leurs conjectures, avant d'interrompre leur réflexion en annonçant que des éclats de voix se font entendre ainsi qu'un bruit de course : deux gardes interpellent un homme que les PJs voient surgir de derrière une colonne. Ils se mettent à la poursuite de l'intrus, recouvert de la tête aux genoux d'un long voile.

L'individu sera appréhendé par un troisième garde qui surgira d'une alcôve, si aucun PJs ne se met à la poursuite de l'individu déguisé. Dans la confusion qui s'en suivra, le fugitif se verra arraché le voile. L'homme a la trentaine, Il est plutôt fluet mais athlétique. C'est un occidental habillé d'un uniforme d'officier allemand, et portant le brassard orné de la svastika [il s'agit de Hans Klaus]. Dans le bruit sourd d'un déplacement d'air, il disparaitra [Il se rapetisse lui-même à une taille sub-atomique].

Scène IV

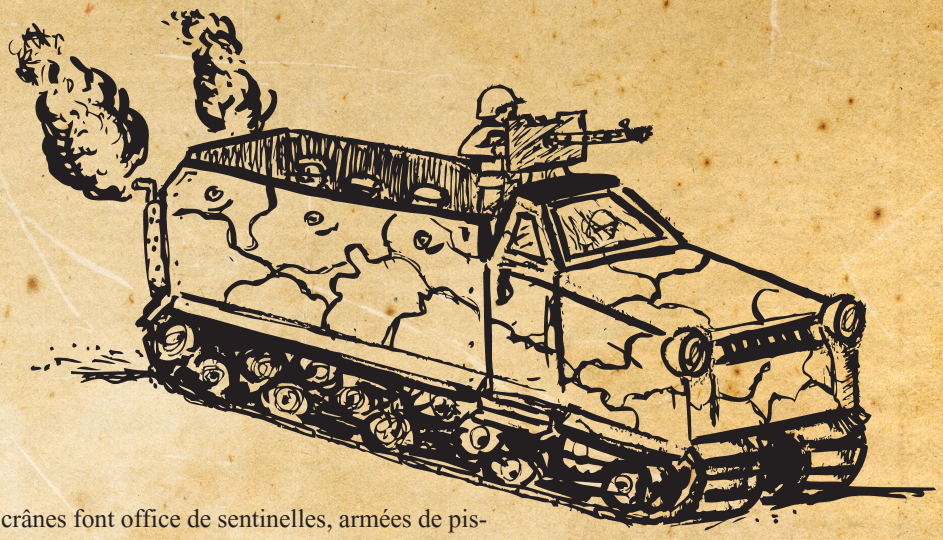
Les aventuriers touchent au but

A- Préparatifs et ordre de marche:

CCR et ***BPRD*** :

Les PJs, s'ils arrivent à convaincre l'un des deux Princes de l'intérêt pour le peuple de l'Oued que l'épave de l'avion ne soit inspectée, n'auront pas de mal à se voir adjoindre une solide garde (5 hommes, des gardes d'élite portant des armes en Acier-Céleste) et d'un guide (en la personne de Legba peut-être, si les Pjs se sont liés d'amitié avec lui – ou encore Salomé , contre l'avis de son père et après un caprice, si cela convient à l'atmosphère de la partie). Le Rocher du Lion Rouge se trouve à une dizaine d'heures de marche de la ville, à travers le désert (Utilisez de nouveaux les Règles en *Annexes*). Les joueurs auront là aussi besoin de se protéger du soleil et d'avancer à un rythme prudent afin de ne pas être exténués.

B- La vallée des ossements:



CCR et ***BPRD*** :

Les Pjs au terme de cette marche arriveront du haut d'une dune. Ils auront une vue dégagée sur une mer de sable, dont l'uniformité est rompue par une poignée d'arbres épineux, le fameux Rocher du Lion Rouge (invraisemblable unique chaos rocheux au milieu du sable, qui culmine à 6 ou 7 mètres) et, au pied d'une dune par la carcasse d'un Potez 540.

En haut de la dune, derrière l'avion, 3 crânes font office de sentinelles, armées de pistolets mitrailleurs MP-28 (dmg 5-7 en mitraillant). A l'est et à l'ouest de l'avion, à 20 mètres chacun, deux camions à chenilles équipés chacun d'une mitrailleuse MG-34 (dmg 6- 8 en mitraillant) sur support rotatif sont stationnés. A leur bord, le conducteur et l'artilleur à son poste. Tous les deux des crânes. Il y a d'autres crânes (6) à l'ouvrage, dégageant avec des pelles la carcasse de l'avion. Ceux là sont équipés de pistolets Luger (dmg 5).

C'est également le cas des crânes (7 de plus) que les joueurs ne pourront voir, car ils sont ensevelis sous le sable, et qu'ils n'attendent que le moment où ils pourront surgir ou entrainer les Pjs sous le sable, pour leur tendre un piège ! L'alerte a été donnée par Hans Klaus. Celui-ci a prévu l'arrivée des Pjs et est actuellement en train de les aligner au fusil de sniper (Prestesse 4, dommages simplifiés: 6+1 par round de visée) de derrière un half track.

Faites de ce combat un moment mémorable: les Crânes en haut de la dune arrosent les joueurs, pendant que tous les deux ou trois rounds, un tir venu de nulle part et d'une précision mortelle frappe. Les Pjs se font agripper les chevilles ou des Crânes apparaissent derrière eux au pire moment … (Pour les Caractéristiques des Crânes, voir le l'Encyclopédie). Faites des gardes accompagnant les Pjs des seconds rôle vaillants mais qui mourront s'ils ne sont pas protégés.
Dès qu'il sera découvert (test de Sensibilité + Militaire) ou sur le point d'être attrapé, Hans Klaus utilisera à nouveau son pouvoir pour disparaître. Notez qu'il emporte avec lui une des deux bombes « R » contenue dans l'avion, miniaturisée !

Scène V

Epilogue

Après ce combat homérique, les Pjs seront seuls devant l'avion à moitié calciné. La bonne nouvelle c'est qu'ils peuvent y trouver la seconde bombes « R » après quelques heures de déblayages. Les mauvaises nouvelles sont multiples: Le pilote et le co-pilote sont dans le cockpit, morts. La bombe « R » restante est endommagée et n'est probablement plus « étanche » (test de Cognition+Scientifique). Aux Pjs de voir qu 'en faire (l'abandonner, la détruire, retourner à la base de Reggane pour avoir un caisson étanche , trouver un coffre - d'une imperméabilité très relative - à la Cité de l'Oued ?)

Comment les deux groupes vont-ils traiter ensemble ?
Comment Salomé va-t-elle tenter de retenir ou d'accompagner celui dont elle s'est amourachée ?

Les Pjs seront la bienvenue à la Cité de l'Oued et le lendemain, ils seront conviés aux festivités des deux milles ans de l'Oued des 7 princes.

Le retour vers la civilisation devra faire l'objet d'une ellipse. Il n'y aura plus aux joueurs qu'à faire un débriefing sous la forme d'un rapport à Irène Curie ou Miss Luna Bartendale.

Annexes

L'Oued des 7 Princes : ses coutumes et son histoire.

A. Un peu d'histoire :

Il y a deux millénaires, un petit cercle de cinq riches chefs numides, des mystiques, alchimistes et érudits de tribus berbères sédentaires, entrèrent par accident en contact, lors de leur quête du savoir, avec les djinns, créatures du sud, hantant même le désert selon les légendes. Il semblerait que cette rencontre n'ai pas été fortuite mais de l'initiative des djinns, qui souhaitaient communiquer avec les hommes, ce qui ne fût tout d'abord pas possible tant les deux peuples étaient différents. Les Djinns créatures qui n'étaient même pas de chair et de sang, étant incapable de parler et communiquant au travers d'images qu'il semblait pouvoir transmettre à leur interlocuteur volontaire.

Après des années de cohabitation secrète, une nouvelle tribu d'hommes noirs, menée par leur reine-sorcière, arriva dans le pays des alchimistes, et proposa sa connaissance du langage des esprits pour permettre le dialogue avec les djinns. Le sorcier-docteur a déclaré avoir été guidé dans ses rêves par les esprits de ses ancêtres, et l'on croit plutôt aujourd'hui que ce sont les djinns qui l'appelèrent dans ses songes.
C'est alors qu'on comprit que les djinns désiraient la fondation d'un nouveau royaume, ou hommes et djinns vivraient ensemble, en secret, sous leur protection. Le projet fût lancé, et l'on dût constater que ni les richesses, ni les connaissances ésotériques conséquentes des quatre chefs berbères ne suffiraient à mener à bien le projet des djinns de bâtirent une grande cité protégée par leur magie.
Des membres des 6 tribus se firent pèlerins autour de la méditerranée pour trouver ce dont les djinns et leurs chefs avaient besoin pour réaliser cette utopie.

C'est finalement un noble égyptien qui incarna la clef de la réalisation de la cité. Attiré par la promesse de richesses mais surtout charmé par celle qui l'implora de rejoindre le projet des 6 tribus (dont l'une était dirigée par son père), il fit le voyage avec sa famille étendue, chargé de coffres emplis de parchemins et tablettes mystiques, jusqu'en Numidie. L'homme se targuait d'être le descendant d'Imhotep, le plus grand architecte de l'Egypte antique, et il était difficile de remettre en question son héritage tant ses connaissances était grandes.
Avec la science de ses 6 dirigeants et le courage et la valeur de ses hommes et femmes, les 6 tribus commencèrent le chantier de leur royaume, en plein désert. Le choix d'un lieu aussi inhospitalier par les djinns achevèrent de convaincre ceux qui croyait cette entreprise vaine et folle et beaucoup tournèrent les talons.
Mais grâce à la grande magie des djinns, une grande cité et de petits villages entourés de terres fertiles naquit en seulement quelques années.
En l'an -64 de notre calendrier, la dernière pierre de la cité fût posée, son premier mariage fût célébré (celui du noble égyptien et de la fille du chef berbère qui le trouva), et le bouclier magique a été activé … jusqu'à aujourd'hui.
Cette année, L'Oued des 7 Princes fête ses 2000 ans et les rues sont décorées de milles guirlandes, alors que de nombreuses festivités se préparent.

B. Pouvoir séculier et religieux :

a. Système politique :

L'Oued des 7 Princes, est dirigé sous la forme d'une oligarchie héréditaire. Les aînés des descendants des 7 fondateurs deviennent les successeurs légitimes, qui prennent les décisions et règles les litiges à la majorité des voix. Chaque année, un palais différent est décrété siège officiel, et son résidant -dans le cas où une décision aboutirait à une égalité des voix- a l'autorité pour trancher.
Chaque prince, en plus de siéger au conseil, est « maire » d'un des 7 quartiers et d'un (ou deux pour le Prince Philosophe) village.

Bien qu'au regard de la loi, ce soit l'aîné –qu'il soit de sexe masculin ou féminin - qui doivent accéder au pouvoir, on notera que l'héritage des sociétés patriarcales se fait toujours sentir et qu'il s'agit souvent de l'héritier mâle premier-né qui prend le trône de son père.
Une caste de seigneurs agît comme exécutant de ces décisions dans de nombreux domaines (des fonctionnaires) et comme armée. Cependant, il n'est pas rare que ceux indignes de ce rang se voient retirer les privilèges hérités et que les roturiers méritants accèdent à la noblesse pour eux et leur descendance.

Les 7 dirigeants de l'Oued sont aujourd'hui :
-Mohamed le Gros, un épicurien, organisateur de nombreuses festivités et concours.
-Akhim l'Alchimiste, un érudit centenaire qui a créé de nombreux remèdes.
-Arslam l'espiègle, il a 17 ans et se marie l'année prochaine à la fille de Mohamed avant de commencer réellement son règne. Ses parents sont morts il y a une semaine d'une attaque de monstres alors qu'ils étaient en visite à leur village vassal. Son précepteur, Kalfu le bienveillant (frère de Legba),.est devenu son tuteur.
-Freda, veuve du Prince Malik, mort à 67ans. Elle est de 28 ans sa cadette et s'occupe personnellement de l'éducation de leurs 6 enfants (de 16 à 5 ans)
-Yussef l'aveugle a une petite trentaine d'année. Tel celui de Méduse, son regard pouvait changer en pierre. En proie a une vive émotion, il ne parvenait pas à contrôler ce pouvoir, et après un incident s'est crevé les yeux.

Les deux derniers Princes sont présentés dans ce scénario.

b. La religion :

Cinq siècles après sa création, la cité fût secouée par une guerre larvée entre les différentes communautés religieuses (musulmanes, animistes et les poignées de polythéistes qui souffrirent de discriminations des deux autres factions). Les chefs de ses communautés chercher activement à imposer leur vue (et leur main-mise) sur la population, et la violence éclata dans la rue. Les 7 Princes, dont l'autorité avait été ébranlée par certains chefs religieux, et même si certains étaient croyants, firent exécuter les dirigeants des cultes impliqués dans la guerre religieuse et édictèrent des lois sévères.
Il y eu peut de courageux pour reprendre les rênes du pouvoir séculier, et celui-ci perdu toute sa porté.
Aujourd'hui, les croyances d'autrefois sont mêlées dans des valeurs de tolérance d'autrui et de respect dû au souvenir des ancêtres. Les symboles d'un pouvoir universel qui dépasse celui des humbles humains est incarné par la Fontaine Ardente et les Djinns. Ce qui ressemble le plus a un clergé est formé par les prêtres du Temple de la Fontaine Ardente, des hommes et femmes à qui l'ont enseigne a comprendre (autant que faire se peut) les Djinns et qui dédient leur vie à lire les signes sur la surface de la Fontaine. Ils font office de conseillers spirituels et de psychologues, mais sont aussi pour certains scribes et gardiens du savoir et des écrits. Les 7 princes veillent farouchement à ce qu'aucune volonté politique ne puisse naître dans la hiérarchie du temple. Ses effectifs sont surveillés et un décret interdit même qu'il excède 150 individus.

C- Un autre monde : Magies et coutumes

a. Les Djinns et la Fontaine ardente :

La Fontaine Ardente a toujours existé. L'Oued et son temple ont été construits autour de celle-ci. Elle est la source du pouvoir permettant au bouclier d'exister, et il est certains que l'existence même des Djinns est liée à elle. On dit que l'on peut lire l'avenir dans les eaux lumineuses de la Fontaine. Les habitants de l'Oued l'ignorent mais la Fontaine Ardente n'est en fait qu'une manifestation de l'Hypermonde. Une sorte de trou pratiqué par la Chambre Ardente à travers le Plasme.
Les Djinns ont d'immenses pouvoirs. On en toujours au moins un près de la fontaine Ardente. Ils parcourent la cité sans que l'on ai jamais deviné leurs buts. Leurs motivations sont difficiles à définir, mais ils ont toujours utilisé leurs pouvoirs pour le bien des hommes de l'Oued.

On a deviné qu'ils étaient capables de se téléporter d'où qu'ils soient jusqu'à la Fontaine, et qu'ils avaient des dons pour soigner toutes choses vivantes : hommes comme bétail ou même végétaux. Leurs pouvoirs sont bien plus étendus, mais il semblerait que chacun des représentants de leur race ai ses capacités propres. On ne sait pas avec certitude ce qui les a conduit à établir un pacte avec les humains pour construire la cité de l'Oued.

b. La Forge d'Acier-Céleste :

Chaque année, quelques armes sont forgées par des prêtres-forgerons grâce à une méthode enseignée il y a des siècles par les djinns, et le métal est trempé et refroidi dans la Fontaine Ardente. Le métal de la lame prend alors en refroidissant une teinte bleutée et présente des reflets irisés. On monte la lame sur les poignées et gardes les plus ouvragées qui sont préparées par les maîtres orfèvres. Ses armes sont ensuite confiées au cours de l'année à la noblesse militaire ou plus rarement en guise de distinction pour les citoyens les plus méritants. Ces armes ont un tranchant et sont d'une solidité extra-ordinaires.

En de très rares occasions, un Djinn partage ses visions avec un prêtre afin qu'il puisse concevoir un objet enchanté, comme ça a été le cas il y a longtemps pour la création de trois tapis volants, dont le fil a été immergé dans la Fontaine. Ses autres secrets de fabrication ont été perdus.

c. Les surhommes de l'Oued.

Quelques générations après sa fondation, certains enfants de l'Oued montrèrent des capacités surhumaines. De la régénération au souffle enflammé en passant par une force herculéenne, la palette de leur compétence hors norme était large.

On y a vu la conséquence de la volonté des Djinns et une bénédiction de certains élus par ceux-ci. Le temps aidant et les cas se succédant, la vénération de ces surhommes devint respect ou simple curiosité. Ils sont passés du statut de demi-dieux a celui de chanceux ayant hérité d'un don particulier.

Aujourd'hui, 5% environ de la population a hérité de ce que l'on peut considérer comme des pouvoirs.

Les habitants de l'Oued l'ignorent, mais c'est tout simplement la proximité avec l'Hypermonde qui a conduit certaines personnes a exprimer leur don surhumain.

d. Le contrôle de la population :

Dans cette citée où la science alchimique, la magie des djinns et le pouvoir des hommes permet de vivre plus longtemps et à l'abri des maladies, la surpopulation d'un territoire étriqué est un problème. On encourage ainsi les parents à n'avoir que deux enfants, afin de renouveler la population sans l'augmenter. Aujourd'hui, l'Oued qui n'a abrité à ses débuts qu'environ 3000 individus, arrivent à sa taille critique de 25.000 habitants (dont environ 18000 dans la cité et le reste répartis sur 8 villages).

Depuis quelques décennies, il est de coutume d'escorter une partie de la population en surnombre à la frontière du Sahara, à la garde de ceux qui vivent dans des villages isolés ou à certaines tribus de nomades touaregs. C'est l'unique moment où des habitants de l'Oued quittent la protection du bouclier, et c'est à cette occasion que le français a été appris. L'accord avec le village ou la tribu prévoit que le secret sur l'Oued soit gardé et les étrangers dissuadés de franchir le désert qui l'entoure – par tous les moyens-.

En échange de cette adoption de certains enfants et du rôle de gardien, les villageois et touaregs peuvent se voir offrir des bijoux, de la vaisselle ou des vases de métaux précieux, des pierres précieuses ou semi-précieuses, ou encore de la monnaie de l'Oued qui symbolise une dette, pour une utilisation future ... Communément, comme contrepartie, un habitant de l'Oued utilisera plutôt un pouvoir particulier pour aider la communauté : soins d'un villageois ou du bétail, découverte d'une source …

Le choix des individus chassés de l'Oued répond à des règles eugéniques (même si ce mot n'est pas utilisé dans l'Oued). Les plus faibles physiquement, ceux qui n'ont pas de pouvoirs ou les plus «laids» rejoignent la caravane vers le monde extérieur. Les candidats à l'exil sont nommés à 3 ans et partent dans l'année vers leur famille d'adoption. Les commissaires-généalogistes, des nobles garants du contrôle de la taille de la population et des risques de consanguinité (leur rôle est aussi de valider les unions), désignent les enfants ne présentant pas les caractéristiques pour rester dans l'Oued. Ils sont détestés pour ce rôle, et les bénéficiaires de nombreuses tentatives de corruption…

PNJs

ESPIONS/SOLDATS NAZI

Attributs
Robustesse: 3 | Prestesse: 4 | Ténacité: 4
Cognition: 4/3 | Sensibilité: 3 | Allure: 3

Profils:
-Militaire: 3
-Policier: 3/0
-Aventurier: 2/0

Réserve de Combat: 10/7
Réserve de Radium: 1/0

Pouvoirs
-Pour les Espions: Entrainement de Résistance Psychique (Attrib. Surhumain:Cognition): 3 / Personnelle / Illimité (uniquement pour résister à une lecture des pensées)
-Pour les Soldats: Néant

Équipement
-Arme de poing: Walther PPK: Dommage 4.

SERPENT GEANT

Attributs
Robustesse: 3 | Prestesse: 4 | Ténacité: 3
Cognition: 1 | Sensibilité: 4 | Allure: 3

Profils:
Bête Chasseresse: 6

Réserve de Combat: 11
Réserve de Radium: 5

Pouvoirs
-Peau écailleuse (Armure Naturelle): 2 / Personnelle / Illimité
-Crocs envenimés (Arme Naturelle): 3 / Toucher / Illimité / Toxique

Équipement
-Sale caractère.
-En raison de son caractère gigantesque, le Serpent dispose d'une case de blessure sans malus et d'une case de blessure à -1D6 supplémentaire.

ARAIGNEE GEANTE

Attributs
Robustesse: 2 | Prestesse: 5 | Ténacité: 3
Cognition: 1 | Sensibilité: 4 | Allure: 3

Profils:
Bête Chasseresse: 6

Réserve de Combat: 11
Réserve de Radium: 5

Pouvoirs
-Jet de toile gluante (Rayonnement) : 4 /A vue/ Illimité / Opacité (paralysie)
-Crocs envenimés: (Arme Naturelle): 3 / Toucher / Illimité / Toxique

Équipement
-une faim insatiable.
-En raison de son caractère gigantesque, l'Araignée dispose d'une case de blessure sans malus et d'une case de blessure à -1D6 supplémentaire.

HYENES MONSTRUEUSES

Attributs
Robustesse: 3 | Prestesse: 3 | Ténacité: 3
Cognition: 1 | Sensibilité: 3 | Allure: 2

Profils:
Bête Chasseresse: 3

Réserve de Combat: 6
Réserve de Radium: 1

Pouvoirs
-Carapace osseuse (Armure Naturelle): 1 / Personnelle / Illimité
-Crocs (Arme Naturelle) : 1/ Toucher / Illimité

SCARABES DENTS-COUTEAUX

Attributs
Robustesse: 2 | Prestesse: 2 | Ténacité: 2
Cognition: 1 | Sensibilité: 3 | Allure: 2

Profils:
Bête Chasseresse: 3

Réserve de Combat: 6
Réserve de Radium: 1

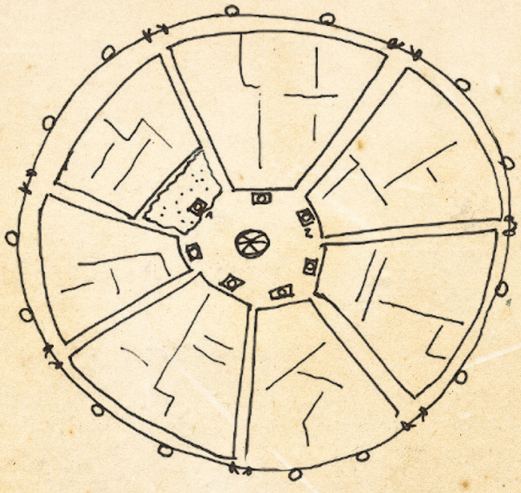
Pouvoirs
-Carapace Chitineuse (Armure Naturelle): 2/ Personnelle / Illimité
-Mandibule-Lame (Arme Naturelle): 2/ Toucher / Illimité

Règles

Déplacement dans le désert et fatigue :

Si les joueurs décident de marcher plus de quatre heures dans la journée, et ne prévoient pas de pause toutes les deux heures, faites leur faire un jet d'Aventurier + Ténacité contre 15 – le nombre de pauses (au moins 30 minutes) effectuées dans la journée. S'ils tentent d'avancer plus de 8 heures sans dormir, augmentez la difficulté de 2 par heure supplémentaire : un échec leur vaudra une blessure.
Ex: Les PJs décident de ne faire que deux pause, pour une marche de 10 heures : diff.15 (pas de pause toutes les deux heures) – 2 (nombre de pauses) + 4 (marchent plus de 8 heures sans repos) = 17).

Carte schématique de la Cité de l'Oued



: Temple de la Fontaine Ardente

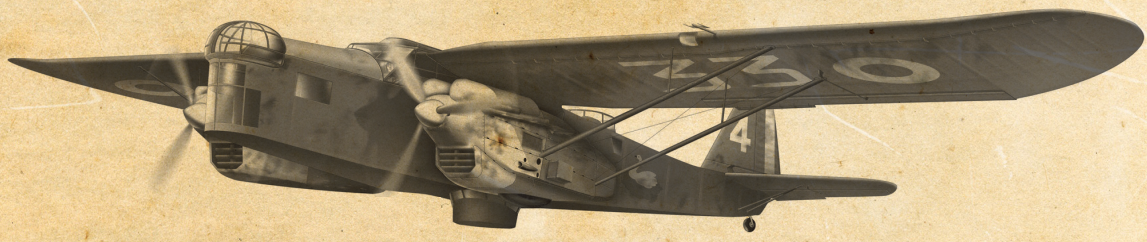
: Palais d'un prince (1 prince Hassan, 2 Prince Philosophe)

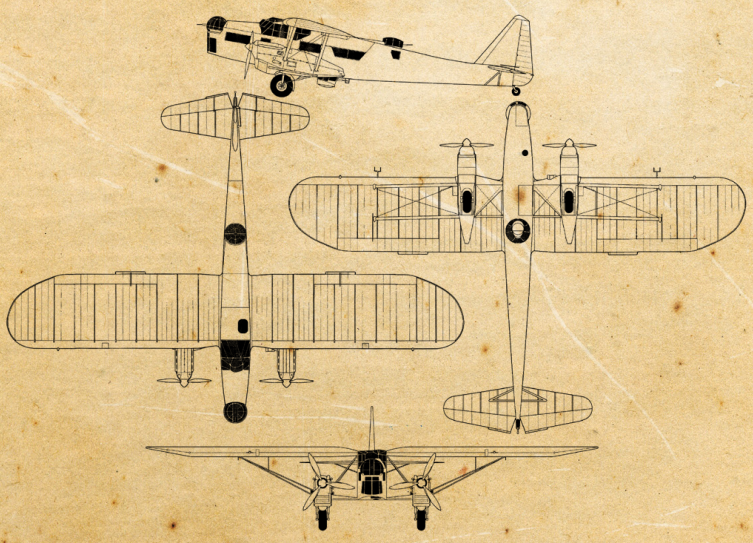
: Quartiers d'habitation et commerciaux traversés par des ruelles.
Les 7 quartiers sont séparés par autant de larges avenues.

: Jardins

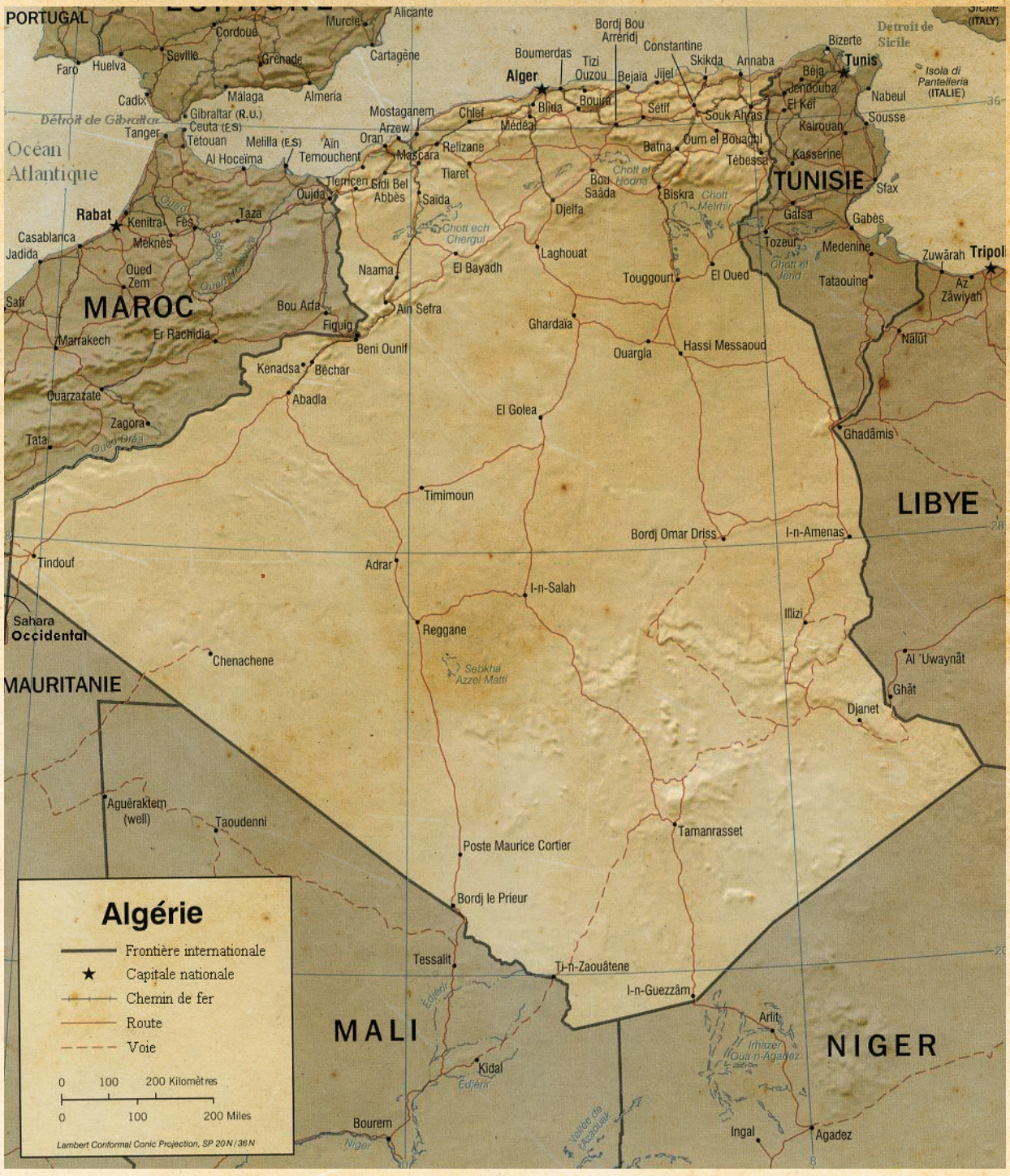
: Portes de la ville

Le Potez 540





L’Algérie :


PORTUGAL
Cordoue
Murcie
Alicante
Séville
Grenade
Cartagène
Faro
Huelva
Málaga
Almeria
Cadix
Gibraltar (R.U.)
Détroit de Gibraltar
Tanger
Ceuta (E.S)
Tétouan
Melilla (E.S)
Al Hoceïma
Océan Atlantique
Rabat
Kenitra
Fès
Taza
Casablanca
Jadida
Meknès
Oued Zem
Safi
MAROC
Marrakech
Er Rachidia
Ouarzazate
Zagora
Tata
Oued Drâa
Oujda
Tlemcen
Sidi Bel Abbès
Ain Temouchent
Oran
Arzew
Mostaganem
Mascara
Relizane
Tiaret
Saida
Chlef
Médéa
Alger
Boumerdas
Tizi Ouzou
Bordj Bou Arréridj
Bejaïa
Bouira
Blida
Jijel
Sétif
Constantine
Skikda
Annaba
Souk Ahras
Batna
Oum el Bouaghi
Tébessa
Bizerte
Tunis
Béja
Jendouba
El Kef
Kairouan
Sousse
Nabeul
Kasserine
TUNISIE
Sfax
Gafsa
Gabès
Tozeur
Medenine
Tataouine
Zuwārah
Tripoli
Az Zāwiyah
Nālūt
Ghadāmis
Biskra
Djelfa
Bou Saâda
Laghouat
El Bayadh
Naama
Ain Sefra
Bou Arfa
Figuig
Beni Ounif
Kenadsa
Béchar
Abadla
Ghardaïa
Touggourt
El Oued
Ouargla
Hassi Messaoud
El Golea
Timimoun
LIBYE
Bordj Omar Driss
I-n-Amenas
Tindouf
Adrar
I-n-Salah
Illizi
Reggane
Sahara Occidental
Chenachene
MAURITANIE
Sebkha Azzel Matti
Al ’Uwaynāt
Ghāt
Djanet
Aguêraktem (well)
Taoudenni
Tamanrasset
Poste Maurice Cortier
Bordj le Prieur
Tessalit
Ti-n-Zaouâtene
I-n-Guezzâm
MALI
Arlit
Irhazer Oua-n-Agadez
NIGER
Kidal
Edjérir
Bourem
Niger
Vallée de l’Azaouak
Ingal
Agadez
Algérie
Frontière internationale
Capitale nationale
Chemin de fer
Route
Voie
0 100 200 Kilomètres
0 100 200 Miles
Lambert Conformal Conic Projection, SP 20 N / 36 N

Prétirés

Voici les prétirés pour cette campagne. Les7 premiers étant les prétirés pour le **Club des Compagnons de Ra** et les 7 suivants les prétirés pour le ***Bureau Psilogique pour la Défense de la République*** .

Les personnages n'étant pas selectionnés par les joueurs pourront servir de PNJ pour l'ambiance général de chaque factions.

Sosthène
« DUPONT-PICARD »:

Fils d'archéologue, Sosthène a parcouru avec ses parents de nombreux pays, en particulier en orient. Il s'est toujours montré curieux des recherches de son père, qui a admis son fils sur ses chantiers dès l'adolescence. La recherche du tombeau d'Alexandre le Grand lui a laissé son plus grand souvenir. C'est pendant ces fouilles qu'un malentendu sur son nom a impliqué Sosthène DUPONT dans une affaire de trafic de fausses momies, un pilleur de tombes chevronné portant le même nom que lui opérant dans la région. Après avoir fait rétablir la vérité et avoir participé a mettre cette ordure sous les verrous, Sosthène s'est fait par la suite appelé DUPONT-PICARD.

Depuis les vestiges qu'il a mis à jour et les découvertes sur le passé de l'homme auquel il a participé l'ont rendu célèbres dans le milieu. C'est un explorateur et un aventurier autant qu'un archéologue et il se considère le digne héritier de Champolion et Sir Richard Francis Burton.

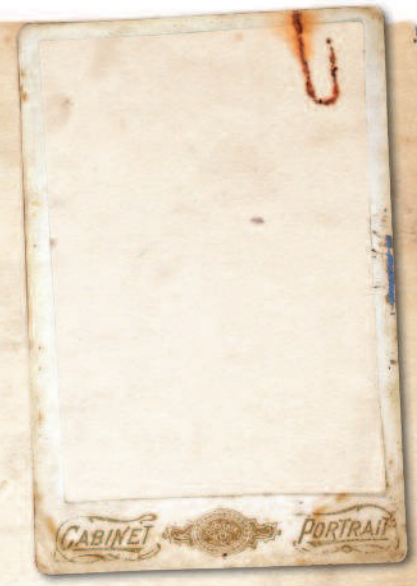
Il a aujourd'hui fondé un club d'érudits et d'aventuriers, qui se réunissent dans un café dont il est devenu propriétaire, dans le but de repousser les limites de la connaissance humaine. Cet objectif s'est vu transformé au fil des années par l'influence des relations entretenues avec l'Institut du Radium qui propose parfois aux Compagnons de Ra de percer les mystères de la Superscience.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

……..... ……..... …….....

La Brigade Chimérique



Nom DUPONT
Prénom Sosthène
Surnom Dupont-Picard
Description Il semble avoir la quarantaine. C'est un homme athlétique. Son visage taillé à la serpe porte quelques cicatrices que lui ont values ses pérégrinations. Lorsqu'il part à l'aventure, il porte un casque colonial qui a vu de meilleurs jours, des lunettes de motards et un hoster au côté.

Motivation
Faire la découverte de vestiges et de civilisations inconnues.

Affinités

Alliances

Attributs

Allure	4	Prestesse	4	Robustesse	3
Cognition	3	Ténacité	4	Sensibilité	3

Profils

Aventurier	6
Universitaire	3
Mystique	1

Réserves

Réserve de Combat : 6
Réserve de Radium : 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Chanceux	Attribut Surhumain	1	Personelle	Illimité	Réserve de Combat	
Chanceux	Armure Naturelle	1	Personelle	Illimité		

Ressources & Equipement
(8)
Train de vie:3
"Le Champolion", petit restaurant parisien: 3
Odile. Gérante, employée fidèle et dévouée: 2

Célébrité
Faits positifs Célèbre parmi les archéologues et les explorateurs pour ses découvertes.
Faits négatifs

Mateo XABADA

« El Doc' »

C'est un jeune espagnol surdoué et idéaliste d'une vingtaine d'années, qui a grandi dans une famille aisée de bourgeois basques. Cependant, il est conscient et concerné par les inégalités sociales présentes dans son pays. A 16 ans il commence déjà des études de médecine à l'Université Complutense de Madrid et deux ans plus tard, s'inscrit et soutient le Front Populaire.

C'est un élève surdoué mais contrairement au cliché, il ne passe pas son temps à étudier mais plutôt à écouter du jazz ou à effectuer, avec ses amis, des réglages sur leurs motos. Il soutient les Brigades Internationales contre les nationalistes après l'apparition de la tristement célèbre Phalange, soignant et combattant. Il est aussi meneur d'homme, ce qui le conduira a rencontrer à plusieurs reprises le Partisan, le « héros sans pouvoir » du Front Populaire. Mais ses qualités ont fait de lui une cible prioritaire pour ses adversaires, et il a décidé de partir à l'étranger avec l'ambition de pouvoir se faire un jour ambassadeur de sa cause.

Depuis son arrivée en France, il travaille à l'Hôpital Américain de Paris et attend avec espoir le jour où la France et le Royaume-Uni, les derniers remparts de la démocratie européenne, agiront en Espagne.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

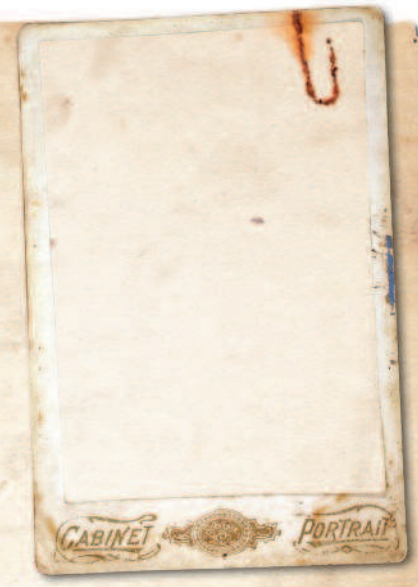
……

……

……

……

La Brigade Chimérique



Nom XABADA

Prénom Mateo

Surnom El Doc'

Description Jeune homme à la complexion méditéranéenne, il respire la santé. Son regard est toujours en mouvement et son allure (ainsi que son débit de parole) vifs. Il a un accent espagnol sensible. Il s'habille simplement et porte très souvent un foulard rouge.

Motivation

S'opposer au totalitarisme et en particuliers aux agissements de la Phalange.

Affinités

Alliances

(+): Front Populaire espagnol. dont il est un membre reconnu.

(-): Phalangistes, dont il est l'une des cibles prioritaires.

Attributs

Allure	4	Prestesse	4	Robustesse	3
Cognition	4	Ténacité	4	Sensibilité	3

Profils

Médecin	4
Universitaire	1
Militaire	3
Politicien	2
Mécanique (passe-temps)	2

Réserves

Réserve de Combat: 7

Réserve de Radium: 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte

Ressources & Equipement

Train de Vie: 2

Side-Car modifié équipé d'une mitrailleuse*: 3

Contact: Marie-Ange Bauvais - concierge et commère extraordianaire: 2

* Maxim' 1910: dom 6 (8 en rafales) portée 500 m.

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

Marcel DESFANGES
« l'Homme-Arbre »

Fils d'agriculteurs aisés des alentours de Niort, Marcel s'est intéressé dès l'enfance à la nature, et en particuliers aux arbres et fleurs. Cette passion est devenue plus tard une vocation, quand Marcel a entrepris des études scientifiques, et poursuivie ensuite une prometteuse carrière de biologiste dans l'agronomie. Il a établi son laboratoire et ses serres d'études dans le marais poitevin.

Sur le chemin de la découverte d'engrais enrichis au radium qui auraient dû permettre de rendre fertile les sols les plus arides, Marcel reçu d'abord des menaces puis la visite dans son laboratoire de saboteurs et de mercenaires. Après avoir rossé Marcel, ils firent brûler son laboratoire. Son corps en flammes fût propulsé par l'explosion dans un canal.La chair tuméfiée de Marcel, arrosée des milliers de fioles de solutions ayant explosées, fût le terreau fertile des organismes végétaux du marais.

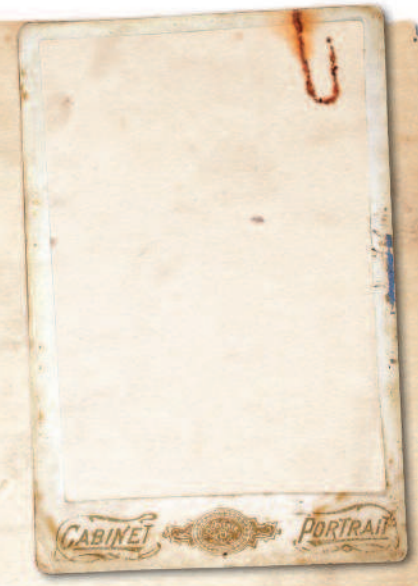
Aujourd'hui une créature mi-humaine, mi-végétale, Marcel est devenu l'Homme-Arbre.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..
……..... ……..

La Brigade Chimérique



Nom DESFANGES

Prénom Marcel

Surnom L'Homme-Arbre

Description C'est un géant de presque deux mètres à la peau verte et brune. L'expression "musculature noueuse" prend tout son sens pour désigner celui dont le corps évoque un enchevêtrement de racines et de mousses.

Motivation	Affinités	Alliances
Faire en sorte que la science soit mise au service du plus grand nombre.		

Attributs

Allure	3	Prestesse	2	Robustesse	3
Cognition	4	Ténacité	4	Sensibilité	2

Profils

Scientifique	6
Académicien	2
Aventurier	2

Réserves

Réserve de Combat : 6

Réserve de Radium : 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Photosynthèse	Régénération	4	Personnelle	Instantané		Au soleil, 1X par jour.
Créature du Marais	Immunité Biologique	3	Personnelle	Illimité	Amphibie	Inhumain
Camouflage	Faux Visage	3	Personnelle	Illimité		Inhumain / En forêt
Insensible	Immunité Biologique	2	Personnelle	Illimité	Douleur	Inhumain
Force de la Nature	Attribut Surhumain	2	Personnelle	Illimité	Robustesse	Inhumain
Vigoureux	Attribut Surhumain	2	Personnelle	Illimité	Ténacité	Inhumain / 0 contre feu ou chaleur

Ressources & Equipement

(8)

Niveau de vie : 3

Grande maison bourgeoise sur les bords de Seine comprenant un laboratoire de chimiste et des serres : 5

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

Espérine JARRIN
« La Cantatrice »

Fille d'un comptable Lyonnais, sa vie a pris dès l'enfance une tournure fantastique lorsque ses pouvoirs ont fait irruption dans sa vie. D'abord, à la chorale de l'école son professeur et ses camarades semblaient fascinés par son chant, la fixant la mâchoire pendante et le regard vide.

Amoureuse de la musique, du chant et consciente de son talent (sur)naturel, Espérine s'est dirigé vers une carrière qui lui a ouvert les bras : celle de chanteuse d'opéra. Alors que sa carrière était déjà lancée, pendant d'inédits exercices lors d'une répétition sur scène, des sièges, pourtant boulonnés au sol, ont été soufflés avant de retomber avec fracas. Malgré cet incident, Mademoiselle JARRIN a continué sa carrière en prenant d'infinies précautions pour contrôler son pouvoir vocal. Elle est devenue une femme courtisée bien que connue pour une certaine excentricité.

Depuis quelques années, fascinée par les écrits sur Scherlock Holmes ou les roman d'enquêtes d'Agatha Christie, elle a entrepris d'écrire des polars, qui n'ont pas encore trouvé d'éditeur. Mais cela n'a pas suffit à la pimpante Espérine, désireuse de faire l'expérience de tels aventures. Elle a finalement été comblée en rejoingnant les Compagnons de Ra.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

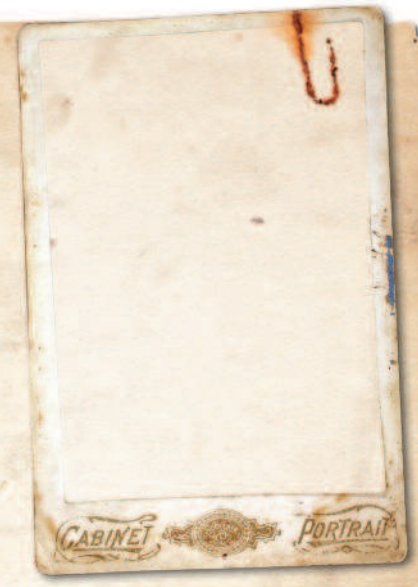
……

……

……

……

La Brigade Chimérique



Nom JARRIN

Prénom Éspérine

Surnom La Cantatrice

Description Une femme proche des quarantes ans. Rubiconde pour certains et plantureuse pour d'autres, elle s'habille à la dernière mode et se maquille ostenciblement. Ses chapeaux à plumes et ses petites lunettes de lecture dorées sont devenus sa marque.

Motivation	Affinités	Alliances
Prouver qu'elle est une digne aventurière, malgré les apparences.		

Attributs

Allure	5	Prestesse	3	Robustesse	3
Cognition	3	Ténacité	3	Sensibilité	3

Profils

Artiste	4
Mondain	4
Policier	1
Mystique	1

Réserves

Réserve de Combat : 6

Réserve de Radium : 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Le cri qui tue	Rayon d'attaque	4	A vue	Instantané	Anti-Armure	
Mélopée des Sirènes	Mésmérisme	3	A vue	Scène	Déconcentration	Chanter pendant toute la durée de l'effet

Ressources & Equipement

(7)

Train de vie: 4

Indic: Louis Liévin, majordome indiscret: 1(mondain)

Indic: Raoul Galot, auteur de chanson: 1 (Artiste)

Indic: Jean Pinot, simple flic et admirateur : 1 (police)

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

Félicie LÉON
« Lili la Crinière »

Lili a été placée à 7 ans dans un orphelinat de Blois. Son père ayant succombé aux effets à long termes d'un gaz expérimental auquel il a été exposé pendant sa mobilisation lors de la Grande Guerre, et sa mère étant morte en couche.

Sa vie dans l'orphelinat lui fût un calvaire. A 12 ans, alors que ses capacités surhumaines commençaient à se manifester (ce qu'elle parvînt à dissimuler non sans mal), elle finit par fuguer. Après quelques errances, elle trouva refuge auprès des gens du cirque Baldini, et commença sa première tournée auprès d'eux. L'année suivante, alors que la troupe jouait à Blois, d'étranges rumeurs concernant l'orphelinat la poussa à user de nouveau de ses dons pour faire le mur, dans le sens inverse. Elle réussi à mettre à jour une sordide affaire de « culte satanique », ou le personnel de l'orphelinat utilisait le sang des enfants drogués.

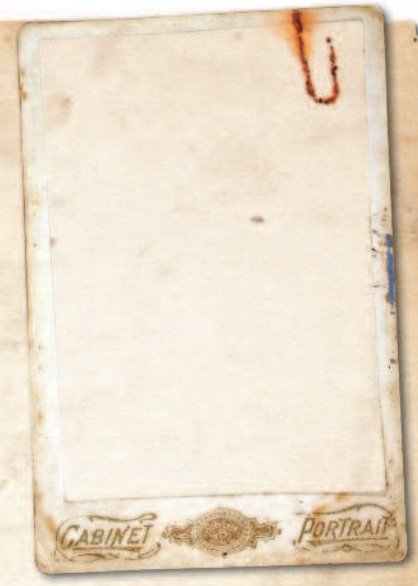
Grâce a l'indulgence de l'inspecteur en charge de l'enquête, Lili pût reprendre la route avec le cirque et résoudre d'autres affaires (bien que de moindres ampleurs). A 18 ans, Lili s'établit à Paris pour faire profiter de ses pouvoirs désormais affirmés par les autorités, tout en participant à un spectacle de cirque dans des cabarets.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

……..... ……..... (repeated for each line)

La Brigade Chimérique



Nom LÉON

Prénom Félicie

Surnom Lili la Crinière

Description Cette jeune artiste de cirque au visage juvénile est joviale et pétillante. Sa fragilité apparente est trompeuse, comme ,l'attestent ses prouesses athlétiques hors normes qui la caractérisent autant que la crinière de cheveux couleur fauve qui lui vaut son surnom.

Motivation	Affinités	Alliances
Faire en sorte que les innocents soient toujours épargnés du malheur, en particulier les enfants		

Attributs

Allure	4	Prestesse	3	Robustesse	2
Cognition	4	Ténacité	2	Sensibilité	3

Profils

Artiste	4
Ouvrier	1
Aventurier	1
Policier	1
Acrobatie (passe-temps)	3

Réserves

Réserve de Combat: 6

Réserve de Radium: 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Grâce féline	Attribut Surhumain	4	Personnelle	Illimité	Prestesse	
Sens Félins	Attribut Surhumain	4	Personnelle	Illimité	Sensibilité - Ouïe	
Bonds Félins	Déplacement Prodigieux	1	Personnelle	Instantané		
6ème sens	Perception supranormale	2	Vue	Illimité		

Ressources & Equipement

(4)

Niveau de vie: 1

Ami Fidèle: Directeur du cirque Baldini: 3

Célébrité

Faits positifs Populaire pour les enquêtes qu'elle a menées lors de son adolescence passée au cirque Baldini.

Faits négatifs

Erwin ILSHTEIN
« L'Imperméable »

Ouvrier juif allemand, il est comme son père, un syndicaliste impliqué et actif. Il a participé secrètement à l'organisation de la révolte Spartakiste contre la démocratie bourgeoise. Erwin a échappé de peu à la contre-attaque nationaliste en fuyant et en rejoignant pour un temps une vie plus clandestine, faite d'activités pas toujours des plus légales…

Lorsque Mabuse a enfin prit le pouvoir à la tête de l'Allemagne en 1933 après des années de manœuvres politiques et de manifestations plus ou moins discrètes de son pouvoir hypnotique, Erwin a réalisé en quoi il était différents des autres, et que son esprit était, d'une manière inexpliquée, imperméable aux suggestions psychiques. En se servant de ses contacts dans le milieu ouvrier, et de la petite criminalité, il organise des attentats contre les installations de Berlin servant à renforcer le pouvoir de Mabuse. Des agents nazis furent envoyés à sa recherche, et il fût contraint de fuir à l'étranger clandestinement.

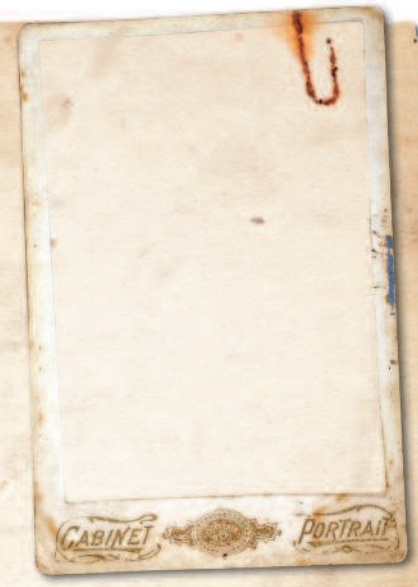
Un richissime dilettante érudit proposa à un Erwin en haillons de le prendre en voiture, quelques kilomètres après la frontière française. Cet ancien bourlingueur, autrefois compagnon de Dupont-Picard, a permis à notre ouvrier de rejoindre Paris en sûreté et a prendre contact avec les Compagnons de Ra.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

…… ……

La Brigade Chimérique



Nom ILSHTEIN
Prénom Erwin
Surnom L'Imperméable
Description Blond aux yeux bleus, ce robuste gaillard à la machoîre carrée a une trentaine d'année. Il préfère encore s'habiller avec un style vestimentaire qui renvoie au stéréotype ouvrier (casquette, pantalon à salopette et chemise solide).

Motivation	Affinités	Alliances
Trouver le moyen de faire disparaître Mabuse et réaliser une révolution socialiste en allemagne		

Attributs

Allure	4	Prestesse	2	Robustesse	4
Cognition	4	Ténacité	4	Sensibilité	3

Profils

Ouvrier	5
Criminel	3
Politicien	1
H. d'église (juif pratiquant)	1

Réserves

Réserve de Combat : 8

Réserve de Radium : 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Imperméabilité Mentale	Anatomie Surhumaine	6	Personnelle	Illimité	Cognition	Uniquement pour résister aux pouvoirs d'intrusion ou de manipulation mentale

Ressources & Equipement

(6)

Train de Vie: 2

Charles De Werde , Dandy Erudit : 4

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

André DENVAUX
« Capitaine Caverne »

Issu des milieux de la banlieue parisienne populaire, le jeune et courageux André, aux aspirations patriotes et quelquefois utopistes, a répondu à l'appel aux armes, au début de la Grande Guerre. Son remarquable potentiel a très vite été remarqué, et il a rapidement gravît les échelons. Souvent volontaire pour les missions les plus dangereuses, son avancement a été d'autant plus rapide que les victimes furent nombreuses parmi ses compagnons et supérieurs. Après quelques actions d'éclat, ce héros des tranchés un peu candide fût bientôt appelé par son état major qui lui proposa une tâche toute particulière et « secret-défense »

Ainsi, André devînt le cobaye d'une expérience super-scientifique dirigée par le Colonel la Roque, visant à améliorer des soldats méritants et présentant les dispositions adéquates en super-officiers : des surhommes adaptés à des prises de décisions rapides et au commandement de troupes. Le potentiel d'évolution de l'homme devait se voir réalisé en véritables capacités. Malheureusement, l'expérience fût un échec sur les quelques cobayes. D'après ses supérieurs, seul son cas reçut un résultat, même si ce n'était pas celui escompté.
Le projet Super-Officier fût abandonné.

Héritant de caractéristiques surhumaines physiques plutôt qu'emphatiques et cognitives, André DENVAUX, plus mûr et moins idéaliste, continue de servir son pays sans faillir.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

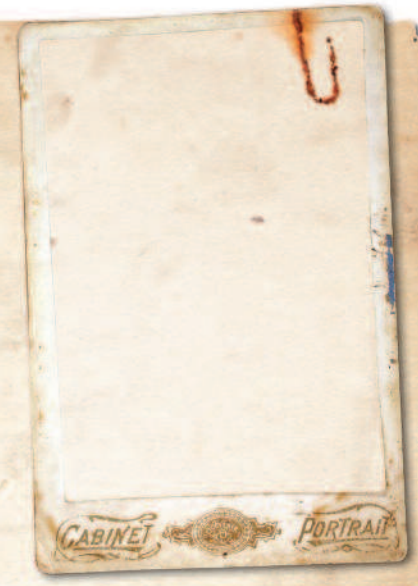
……

……

……

……

La Brigade Chimérique



Nom DENVAUX

Prénom André

Surnom Capitaine Caverne

Description Il ressemble à un néanderthalien: il a la machoire prognate, les arcades sourcilières saillantes, les jambes arquées et les bras trop longs. André s'habille en costume sur-mesure et se coiffe d'un chapeau dans toutes les occasions qui le permettent.

Motivation

Servir la France en bon patriote et respect au respect de ses valeurs.

Affinités

Alliances

Attributs

Allure	4	Prestesse	3	Robustesse	3
Cognition	4	Ténacité	3	Sensibilité	4

Profils

Militaire	6
Ouvrier	1
Aventurier	2
Scientifique	1

Réserves

Réserve de Combat: 10

Réserve de Radium: 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Force de Cro-magnon	Attrib.-Surhumain	3	Personnel	Illlimité	Robustesse	Apparence Inhumaine
Endurance de Cro-magnon	Attrib.-Surhummain	3	Personnel	Illimité	Ténacité	Apparence Inhumaine

Ressources & Equipement

(4)

Niveau de Vie : 3

Mlle Alice Lequin, "Secrétaire": 1

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

Altar RIE'GÖ

Altar n'est pas humain. Originaire d'Europa, il a fuit le satellite de Jupiter dont les civilisations s'entre-déchirent. Il a choisi comme destination la terre, planète du système longuement étudiée par les Europiens, et en proie à des troubles dont l'étude pourrait amener Altar à mieux comprendre la crise que vit sa planète.

Il a rejoint la planète bleue grâce à une fusée à aller simple, engin archaïque en comparaison des soucoupes Europiennes, mais seul véhicule à sa disposition. Avant d'entreprendre son périple, Altar s'est muni d'un équipement de camouflage qu'il a réglé afin de pouvoir se déguiser en humain. Son périple l'a conduit à se crasher dans les alentours de Paris. Cette arrivée avec fracas a attiré rapidement les forces du CID, à qui Altar a dû s'expliquer sitôt remis de son inconscience. Il s'est présenté comme un ambassadeur de la planète Europa.

Surveillé autant qu'aidé par le CID à s'acclimater à la vie terrienne, les talents d'Altar en terme de compréhension innée du commerce et du droit sont vite apparus (deux matières qu'il est vital d'appréhender pour tout Europien, tant on peut être confronté à leur complexité dans des démarches quotidiennes sur cette planète). C'est donc par ce biais qu'il s'est intégré à la vie terrienne et qu'il s'est lié d'amitié avec un riche industriel, prêt à l'aider financièrement dans le cadre des recherches sur le retour de l'Europien sur sa planète natale.

Aujourd'hui, il est « chaperonné » par le BPDR

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

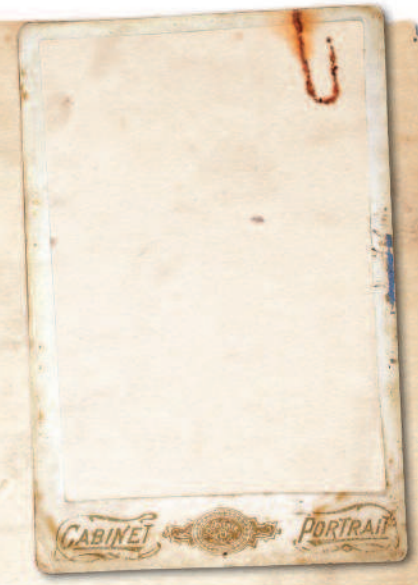
……

……

……

……

La Brigade Chimérique



Nom Altar

Prénom Rie'Gö

Surnom (Nom d'emprunt): Jean MARTIN

Description Sous sa forme humaine il ressemble à un homme de taille moyenne ayant la trentaine, aux cheveux clairs. Sa peau est pâle (voire légérement bleutée) et ses yeux noisettes (même plutôt jaunes). Sa vraie apparence est celle d'un insectoïde bipède à la carapace bleue.

Motivation	Affinités	Alliances
trouver une solution aux troubles qui touchent sa planète d'origine et y retourner.		

Attributs

Allure	1	Prestesse	2	Robustesse	3
Cognition	4	Ténacité	3	Sensibilité	5

Profils

Homme d'affaires	3
Magistrat	3
Aventurier	2
Scientifique	3

Réserves

Réserve de Combat: 6

Réserve de Radium: 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Humain ?	Faux Visage	3	Personnelle	Illimité		Artificiel (collier en métal)
Sensible aux phéromones	Attribut Surhumain	4	Personnelle	Illimité	Sensibilité - odorat	limité aux êtres vivants
Carapace de Chitine	Protection Naturelle	3	Personnelle	Illimité		

Ressources & Equipement

Train de Vie: 3

Léon de Rancourt, Riche industriel et "mécène": 6

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

Lodovico SALVIATI
« Le Condottiere »

Né en 1539 au sud de l'Italie, fils de condottiere, il deviendra capitaine-mercenaire lui-même en succédant à son père à la tête de sa compagnie. Il meurt à 35 ans, victime d'un assassin envoyé par un client mauvais payeur. Son histoire aurait dû s'arrêter là, mais Lodovico, qu'il soit une aberration de l'ère de la magie ou une anomalie de la nature, revint à la vie sans une égratignure quelques heures après sa blessure mortelle.

Lodovico n'a pas vieilli depuis, et en ces quelques centaines d'années, il a bâtit un empire financier considérable. A la tête de milices à louer, propriétaire dans l'industrie et avec des intérêts dans les affaires les plus troubles, sa puissance était considérable.
Puissance qui lui a été arrachée jusqu'à la dernière miette par Gog, d'abord comme intimidations, puis comme représailles. Gog avait en effet découvert la longévité et la jeunesse éternelle de Lodovico, dont il convoitait le secret. Mais Lodovico n'a jamais pu le lui donner …

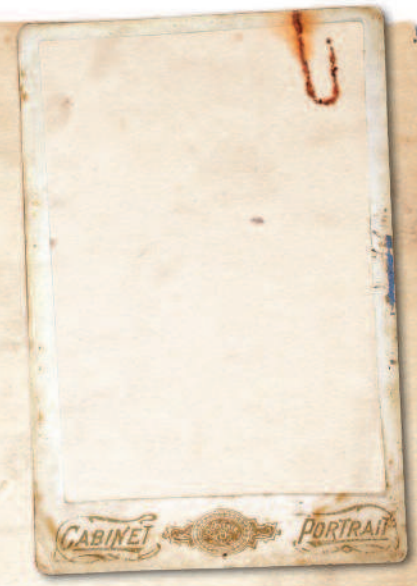
Ecrasé par la puissance politique et financière de Gog, Lodovico n'a aujourd'hui plus rien et s'est exilé dans un endroit secret en France.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……
…… ……

La Brigade Chimérique



Nom SALVIATI

Prénom Lodovico

Surnom Le Condottiere

Description Un homme dans la deuxième moitié de la trentaine, à la petite moustache bien entretenue. Il parle un français excellent avec une pointe d'accent italien à peine perceptible. Il a une carrure d'athlète.

Motivation

Redorer sa popularité et retrouver sa fortune.

Affinités

Alliances

(+): Le CID dont il était un des des correspondant italien.

(-): Gog, prêt à tout pour obtenir le secret de l'immortalité.

Attributs

Allure	3	Prestesse	3	Robustesse	3
Cognition	3	Ténacité	4	Sensibilité	2

Profils

Homme d'affaires	4
d'affaires Criminel	2
Militaire	2
Mondain	1
Escrime (passe-temps)	1

Réserves

Réserve de Combat: 8

Réserve de Radium: 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Résurection	Régénération	5	Personnel	Illimité	Sauf décapitation, Incinération, ...	1x par scène, à la fin.
Eternel	Immunité	6	Personnel	Illimité	Vieillesse	Stérilité
Immortel	Immunité	1	Personnel	Illimité	Maladies	
Inaltérable	Immunité	1	Personnel	Illimité	Toxines	
Increvable	Attrib.-Surhumain	2	Personnel	Illimité	Ténacité	

Ressources & Equipement

(4)

-Niveau de vie:1

-Entrepôt secret, n'apparaissant même pas sur les cadastres: 3

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs Est connu pour son manque de scrupules et son attitude sans compromis.

Jean GIBEUSE

« L'Inspecteur Lunaire »

Fils d'inspecteur et petit fils de policier, la voie était toute tracée pour Jean, le cadet de deux sœurs. Travaillant sans relâche pour faire la fierté de sa famille, il est respecté par ses pairs même si sa persévérance est perçue par ses supérieurs comme une obstination dangereuse.

Sa tendance à vouloir régler les problèmes au plus vite et sa trop grande confiance en lui faillirent signer sa perte lorsqu'il essaya de passer les menottes au chef d'une bande organisée de voleurs de matériels technologiques en pénétrant par effraction dans sa demeure. Le cerveau de l'opération, un scientifique mercenaire et dérangé, parvînt à se débarrasser de Jean après une âpre lutte en le poussant dans un vortex d'énergie produit par une étrange machine. Ce scientifique ne fût jamais clairement identifié, et cours toujours. On crût Jean disparût à jamais, jusqu'à ce qu'un soir de pleine lune, plus d'un mois après, un homme nu, totalement imberbe, à la peau blafarde et légèrement phosphorescente, soit trouvé indemne mais inconscient devant le Quai des orfèvres.

Jean fût soigné et remis sur pied, mais il reste sans souvenir des événements s'étant déroulés entre son combat contre le scientifique et son apparition au Quai des Orfèvres.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

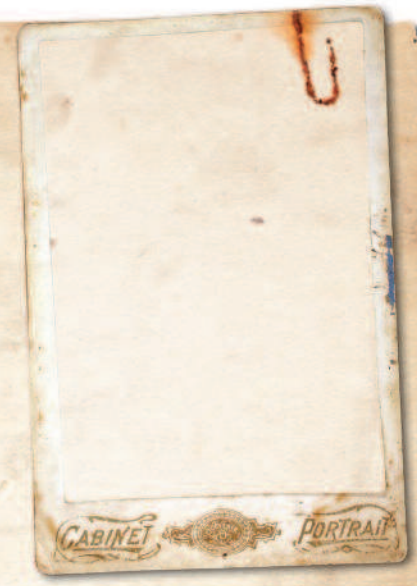
…… ……

…… ……

…… ……

…… ……

La Brigade Chimérique



Nom GIBEUSE

Prénom Jean

Surnom L'Inspecteur Lunaire

Description Il a les yeux ccomplétement blancs, dépourvus de pupilles. Il est aussi complétement imberbe, la peau blafarde et glabre. Son teint est laiteux et, étonnament, légérement phosphorescent. Portant souvent un chapeau et un imperméable, il affiche un visage serein au regard trouble.

Motivation

Protéger la France et ses citoyens contre les dérives de la superscience.

Affinités

Alliances

(+): Le Commissaire Maigret, pour leur respect mutuel.

(-): Les Habits Noirs, qui ont jurés sa perte.

Attributs

Allure	3	Prestesse	3	Robustesse	3
Cognition	4	Ténacité	3	Sensibilité	4

Profils

Policier	6
Scientifique	2
Mystique	1
Militaire	1

Réserves

Réserve de Combat: 9

Réserve de Radium: 6

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Téléportation	Déplac. Prodigieux	3	Personnel	Instantané	Lieu Connu	App. Inhumaine / Blessure (sauf pleine lune)
Passe-Muraille	Deplac. Prodigieux	3	Personnel	Instantané		App. Inhumaine / Blessure (sauf pleine lune)
Cohérence Cellulaire Souple	Armure	3	Personnel	Scène		App. Inhumaine / Blessure (sauf pleine lune)

Ressources & Equipement

(4)

Niveau de vie: 2

Petit Indic' des quartiers populaires: 1

Contact dans le milieu scientifique: 1

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

Esther BRONSTEIN

« La Roquette »

Elle est la fille de Ruben Bronstein, un éminent scientifique et ingénieur célèbre autant par ses créations novatrices dans le domaine de la motorisation que pour sa disparition énigmatique en 1917.

Esther avait alors 7 ans, mais elle garde néanmoins une mémoire vive de son affectueux père et les souvenirs amers d'une enfance en son absence. Elle débute (plus pour imiter son père que par goût personnel) des études scientifiques et se penche pendant son temps libre sur les derniers travaux de son père. Elle découvre ainsi une cache où ce dernier a dissimulé des plans étranges : ceux d'un ensemble comprenant un réacteur dorsal, des gantelets à répulseurs magnétiques et des bottes munies de micro-fusées. Elle entreprend de réaliser ce qu'elle considère le grand-œuvre de son père et revêt le costume ainsi constitué lors d'un test nocturne au dessus de Genève. Elle deviendra par accident le « Protecteur de Genève, La Roquette » en intervenant lors d'une tentative de cambriolage d'une banque.

Après quelques mois dans ce rôle attribué par la presse –qui la décrit comme un adolescent-, elle se met au service des entités super-scientifiques les plus renommées d'Europe dans l'espoir d'indices permettant de la mener à son père.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

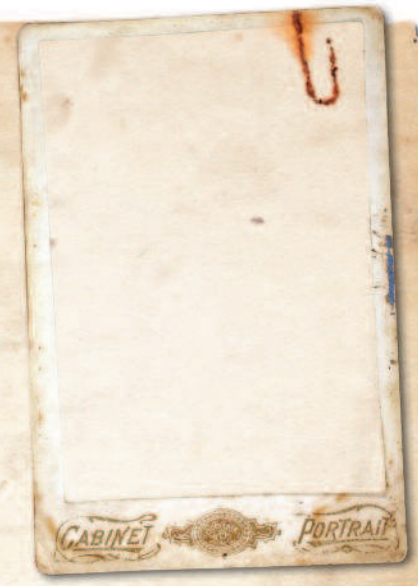
……

……

……

……

La Brigade Chimérique



Nom BRONSTEIN
Prénom Esther
Surnom La Roquette
Description Esther est une frêle femme brune de 28 ans qui s'habille souvent comme une personne plus âgée, quand elle ne porte pas sa blouse. Peut être car son corps filiforme la fait paraître plus jeune qu'en réalité. On crût que sous la combinaison de La Roquette se cachait un adolescent.

Motivation	Affinités	Alliances
retrouver la piste de son père et des indices sur ses travaux.		

Attributs

Allure	3	Prestesse	2	Robustesse	2
Cognition	5	Ténacité	2	Sensibilité	4

Profils

Scientifique	6
Mondain	3
Universitaire	2
Policier	1

Réserves

Réserve de Combat : 5
Réserve de Radium : 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Roquette Dorsale	Déplacement prodigieux	4	personnelle	Journée	Distance basique	Artificiel
Combinaison de La Roquette	Armure	1	Personnelle	Illimité		Artificiel
Répulseurs palmaires	Rayon d'attaque	2	Toucher	Instantané	Anti-Armure	Artificiel
Bottes à Propulsion	Attribut Surhumain	1	Personnelle	Illimité	Réserve de Combat	Artificiel

Ressources & Equipement

(10)
-Niveau de Vie: 4
-Camionette équipée de matériel scientifique:4
-Luc LEROUX, assistant de laboratoire amoureux: 2

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

Patrick BERTELIER

« Le Carbonisateur »

Il est un vétéran de la Grande Guerre, s'étant distingué lors des batailles des Balkans. Il fût volontaire pour être le cobaye d'expériences qu'on lui présenta comme devant améliorer ses aptitudes à combattre l'ennemi. Il développa des pouvoirs de contrôle du feu et devint célèbre sur les champs batailles de Serbie à cause de ce talent extraordinaire.

Après la guerre, amer à cause de l'attitude politique française, traumatisé d'avoir vu ses camarades tomber sous le feu Autrichien, il décide de mettre à profil sa notoriété et s'engage auprès de groupes tel que les Croix-de-Feu du colonel La Roque. Il s'inscrit ensuite au Parti National Social dès sa création en 1933. Il se rapproche également des milieux conservateurs de la bourgeoisie pour mieux appuyer ses candidatures à des postes de plus en plus ambitieux.

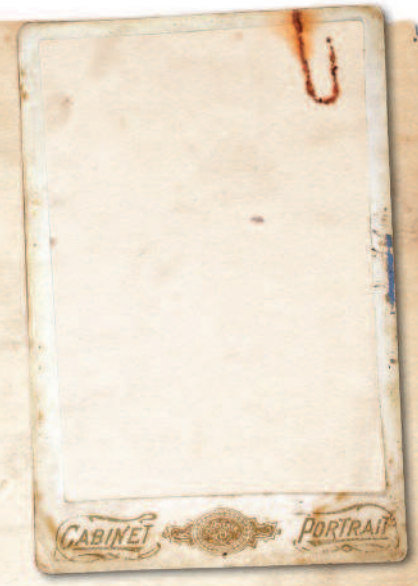
Il a récemment réussi, grâce à ses relations, a se rapprocher du Bureau Psilogique pour la Défense de la République qu'il espère bien pouvoir plus tard influencer.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

……..... ……..... …….....

La Brigade Chimérique



Nom BERTELIER
Prénom Patrick
Surnom Le Carbonisateur
Description De taille moyenne, c'est un homme brun qui porte un regard noir, sévère, sur ses interlocuteurs. Il n'abandonne ses manteaux longs, semblables aux capotes de l'armée, qu'au plus chaud de l'été. Il arbore toujours des gants, blancs et élégant quand l'occasion se présente

Motivation
Veut participer à une attitude plus active et moins passéiste de la politique française.

Affinités

Alliances
(+): Parti Social National dont il membre.
(-): L'institut du Radium contre lequel il a dirigé des manifestatios

Attributs

Allure	4	Prestesse	3	Robustesse	3
Cognition	3	Ténacité	3	Sensibilité	2

Profils

Militaire	4
Politicien	3
Mondain	3

Réserves
Réserve de Combat : 7
Réserve de Radium : 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Carbonisation	Rayonnement d'attaque	5	A vue	Instantané		-App. Inhumaine (Mains brûlées)
						-1 blessure par utilisation au delà de la première chaque round
Fusion	Transformation de la Matière	5	Toucher	scène	Pyrokinésie	
Ignifugé	Immunité Biologique	5	Personnelle	Illimité	Feu/Châleur	

Ressources & Equipement
(9)
Train de vie: 4
Julien Combrès, Frère d'arme de la Grande Guerre et actuel bras droit (opérateur radio): 5

Célébrité
Faits positifs Héros de la Grande Guerre

Faits négatifs Sans pitié: A brûlé vif des soldats allemands prisonniers d'une casemate sans les laisser se rendre.

Soïa BORJIGIN

« Le Vieux Soïa»

L'un des derniers représentant de l'Age Magique Russe, le Vieux Soïa est né en Sibérie orientale d'un père russe inconnu et d'une mère Mongole, il y a 63 ans. Il est orphelin à 11 ans et c'est le vieux chaman du village, conscient des prédispositions du jeune garçon, qui prend ensuite soin de lui et l'initie à son art. Près de 10 ans plus tard, il est loin d'égaler son maître lorsque celui-ci lui propose une fusion de leur deux esprits. En effet le vieux sage est mourant et cette solution permettra à son esprit de vivre à travers Soïa ainsi que de lui transmettre un savoir qu'il n'aura pas autrement le temps de lui prodiguer. Une transe commune de plusieurs jours scellera le pacte.

En 1916, Soia prédit la fin de la spiritualité et de la magie telle qu'elle est connue en Russie. Les augures et esprits lui indique de se réfugier et de faire survivre sa Magie dans la capitale de toutes les libertés. Ainsi son long périple à travers la Mandchourie, la Chine et bien d'autres contrées le mène à Paris en 1919.

Soïa possède une minuscule boutique ésotérique à Châtelet ou il prescrit l'usage de simples et prodigue des séances de chamanisme aux bourgeois en manque de sensations fortes Il a été approché par le Bureau Psilogique et considère que l'organisation pourrai lui donner les moyens de mieux comprendre la Magie et de trouver des solutions à sa pérennité.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

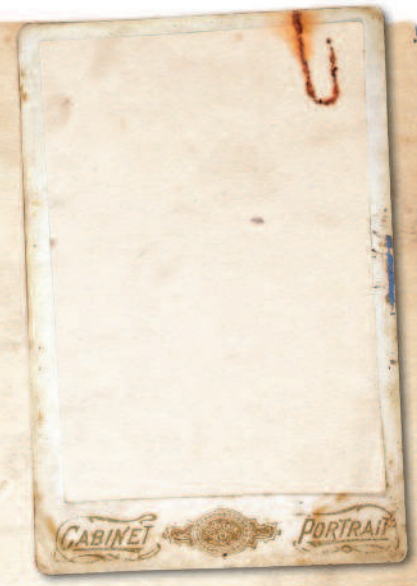
……

……

……

……

La Brigade Chimérique



Nom BORJIGIN

Prénom Soïa

Surnom Le Vieux Soïa

Description Il semble avoir 60 ans. La peau burinée, les yeux bridés, il laisse pousser une fine et longue barbe blanche. Sa façon de se vêtir excentrique fait se mêmer vêtements occidentaux et habits traditionnels de la Sibérie. Il a toujours sur lui l'un ou l'autre de ses nombreux gri-gris.

Motivation	Affinités	Alliances
Permettre à l'ère de la magie de perdurer, et en particulier lui redonner un second souffle en russie		

Attributs

Allure	4	Prestesse	2	Robustesse	2
Cognition	5	Ténacité	2	Sensibilité	4

Profils

H. d'église (animiste)	3
Mystique	4
Médecin	2
Aventurier	2

Réserves

Réserve de Combat : 8

Réserve de Radium : 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Psychométrie	Manipulation Temporelle	3	Personnelle	Instantané		
Entendre les Esprits	Spiritisme et surréalisme	3	A vue	Scène		Transe et encens (15 minutes)
Télékinésie	Transf. Atom. de la Matière	6	A vue	Scène		Concentration (un coup subit romp l'emprise)

Ressources & Equipement

Train de vie:3

Boutique d'Esotérisme à Châtelet: 3

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

Jack WOODCOCK
(et DAPACAT')

Pilote de la Royal Flying Corps (ancêtre de la RAF), il est démis de ses fonction en 1918 alors qu'il refuse de bombarder une position civile en Afghanistan (guerre anglo-afghane). Il participe l'année suivante à la coupe Schneider (contre la montre en hydravion) pour le Royaume-Uni et termine premier. C'est là qu'il fait la connaissance d'Ernest Boussolé, jeune mais génial ingénieur pour l'équipe française concurrente. Il rejoint ensuite le service de la Compagnie générale d'entreprises aéronautiques puis de la Compagnie générale aéropostale et parcourt le monde de 1921 à début 1931.

Fin 1931, sur un salon aéronautique, il rencontre de nouveau le Professeur Boussole, qui l'engage afin de l'aider à paramétrer un système mécanique autonome qu'il appelle des Drones Aéronautiques. Leur collaboration fructueuse se terminera fin 1933, lorsque le prototype DAPA-4 fera irruption dans la chambre de Jack, porteur du message de détresse du Pr. Boussole. Quand Jack arrive au laboratoire, il ne peut que constater le vol des documents d'études et des DAPA 1 à 3, ainsi que l'enlèvement de son ami.

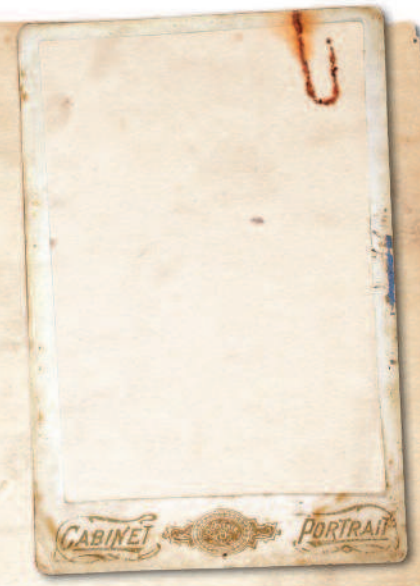
Depuis, DAPACAT' sur ses semelles, lorsqu'il ne travaille pas à bord de son ballon-taxi, Jack continue de chercher son ami pendant ses aventures.

---------- **NOTES** ----------

Evénements : Date :

……

La Brigade Chimérique



Nom Woodcock

Prénom Jack

Surnom

Description A presque cinquante an, c'est un homme sec, voire maigre. Sa tête qui porte souvent une casquette semble faire ployer sous son poids un cou rachitique. Une couronne de cheveux blancs le coiffe, et il arbore d'épais favoris. Il porte sur lui une odeur de tabac à pipe pas désagréable.

Motivation

Continuer à vivre de palpitantes aventures malgrès son age en s'assurant de la bonne cohésion de son équipe

Affinités

Alliances

Attributs

Allure	3	Prestesse	4	Robustesse	2
Cognition	3	Ténacité	2	Sensibilité	4

Profils

Aventurier	4
Militaire (Pilote)	4
Scientifique	1
Homme d'affaires	1

Réserves

Réserve de Combat : 8

Réserve de Radium : 5

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
DAPACAT'	Chimère	4	Illimité	Illimité	(13 / 40)	Artificiel

Ressources & Equipement

(6)

-Niveau de vie: 1

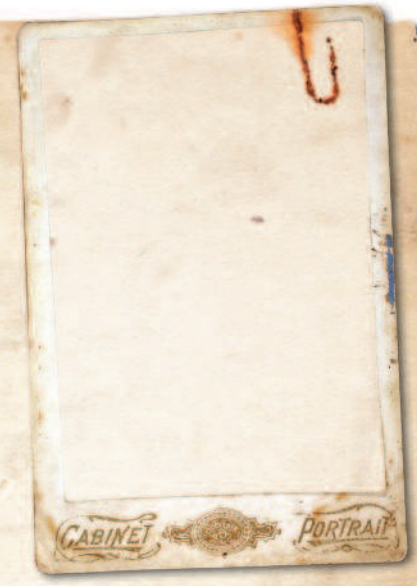
-Véhicule: Ballon Taxi: 5

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

La Brigade Chimérique



Nom Drone Aéronautique Polyvalent et Autonome N° 4

Prénom

Surnom DAPACAT'

Description Une boule métallique garnie de senseurs et d'antennes, flottant au dessus du sol. Trois caméras, deux maigres bras et un canon finissent de le décorer.

Motivation	Affinités	Alliances
/		

Attributs

Allure	2	Prestesse	2	Robustesse	2
Cognition	2	Ténacité	2	Sensibilité	2

Profils

Erudit	1
Militaire (pilote)	3
Mécanique (Passe-temps)	4

Réserves

Réserve de Combat : 3

Réserve de Radium : 0

Niveaux de Blessures

Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐
	-1D6	-2D6	-3D6

Pouvoirs

Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
Vision à Rayons X	Pérception supra-normale	2	Vue	Illimité		Ne traverse pas le Plomb
Vol	Déplacement prodigieux	2	Personnelle	Journée	Distance basique	
Laser	Rayonnement d'attaque	4	Vue	Instantané		
Blindage	Armure	3	Personnelle	Illimité		

Ressources & Equipement

Célébrité

Faits positifs

Faits négatifs

Création de Michaël «Albu» Jourdant et David «Daveed» Desvergnes
sur la base de l'univers développé par «La Confrérie du Radium».